LA REVISTA DEL DIBUJANTE
DibujArte
#18
$12.00 Méx.
2.50 Dlls.
APRENDE A DIBUJAR
PLIEGUES
EN LA ROPA
32 PÁGINAS
CON TIPS
PARA DIBUJAR
ROPA
EN DIFERENTES
ESTILOS
PÁGINAS COMPLETAS DE
GALERÍA DE FOTOGRAFÍAS

¡Al fín!

¡Lo que DibujArte

estabas esperando!

SUSCRIPCIONES

Para nuestros lectores del D.F., Area metropolitana e interior de la República.

Cupón de suscripción de DibujArte

SEMESTRAL $100.oo 6 Revistas **ANUAL $200.oo** 12 Revistas

Números atrasados (*menos el No. 1*)- $15.oo (incluye envío) Número 1-$25.oo (incluye envío)
Del número **14** en adelante- $17.oo (incluye envío)

Atención al suscriptor : 55 41 00 06

Escribe los números que deseas que te enviemos: _____

Nombre : _____

Calle y núm.: _____

Colonia : _____ **c.p. :** _____

Delegación o Municipio: _____ **Ciudad :** _____

Estado : _____ **Teléfono :** _____

Fecha y Hora (o Número consecutivo)

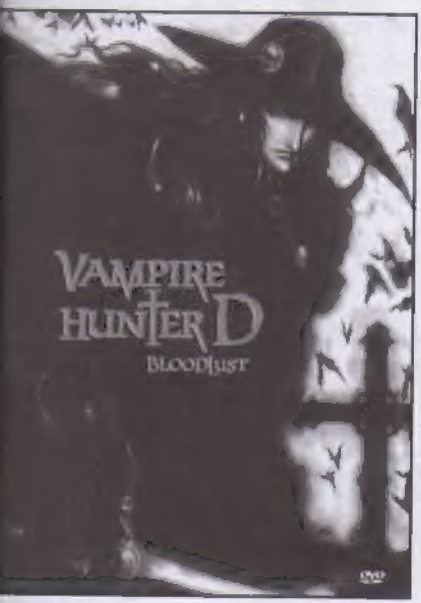
Del depósito: _____

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíe efectivo, la ley lo prohibe.
- Escriba con letra de molde y sin abreviaturas. No omita ningun dato.

Sólo tienes que hacer el depósito a nombre de Juan Antonio Flores V. a la cuenta No. 6129378213 de BANCO BITAL y enviar la ficha de depósito y copia de éste cupón con todos tus datos por correo electrónico a: suscripcionescm@hotmail.com ó por FAX al 55-41-00-06.

Editorial

Bienvenidos sean todos a esta nueva edición. Al fin tienes en tus manos el número que creemos ha sido más solicitado, el que trata el tema de los pliegues y la ropa. Es increíble la cantidad de cartas que hemos recibido pidiendo estas clases, realmente esperamos que sea de su total agrado. Para complementar perfectamente el tema, incluimos algunas páginas con fotografías que pueden servirte de modelos. El tema de perspectiva ha sido pospuesto hasta el próximo número, ya que quisimos dedicar toda esta edición a su tema central. Lo que no podía faltar es el artículo de las tres Rs, no dejen de checarlo. Y les anuncio que no pueden perderse el número 20 de su revista DibujArte, ya que será un especial con más de 30 páginas a color con clases y tips especiales de varios artistas del dibujo. ¡Espérenlo!.



Y, como comentario personal, quisiera darle secuencia a una mininota que inició en la reedición número 5 de esta revista, y que es sobre la recomendación de películas en formato DVD que pueden servir como referencia. ¿Y por qué en formato DVD? Se preguntarán. Bueno, esto es porque los DVDs contienen documentales especiales con cosas interesantes como la realización de escenas, planeación o dibujo de Storyboards, así como galerías y bocetos previos de los personajes o del concepto de la historia, además de las notas del director. Y como en esta ocasión hablamos sobre los pliegues, les recomiendo que chequen 'Vampire Hunter D - Blood Lust-', de Yoshiaki Kawajiri que contiene imágenes del arte y la idea conceptual de Yoshitaka Amano.

Nos vemos en un mes.

Atte.
Carlos Carbajal Cuevas
Director
dibujarte2003@yahoo.com.mx

DIRECTORIO

Juan Antonio Flores V.
Director General.

Bernardo Moreno
Director Editorial

Carlos Carbajal Cuevas
Director de DibujArte

Juan Carlos Hernández
Director Artístico

Laura O. Bárcena Villalba
Diseño de interiores

Escorza
Clases de Dibujo

Laura Michel
Colaboradores

Tozani
Portada

Martha García de la Rosa
Pre-prensa

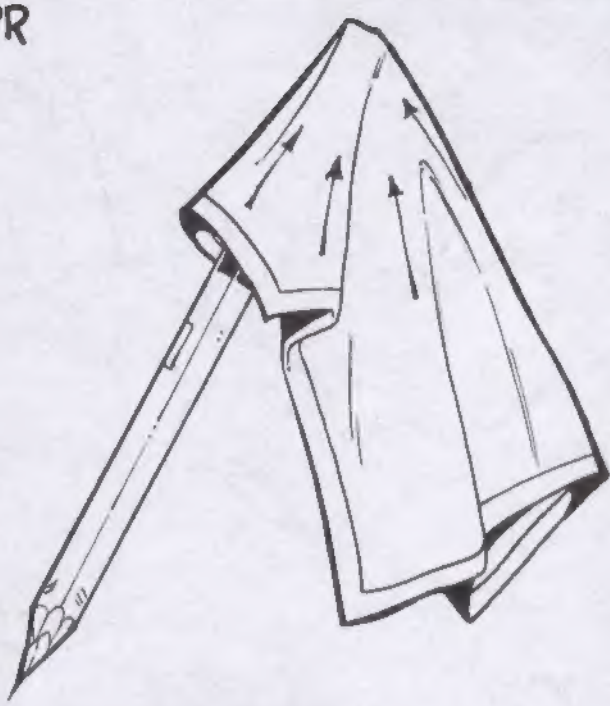
COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE # 18
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

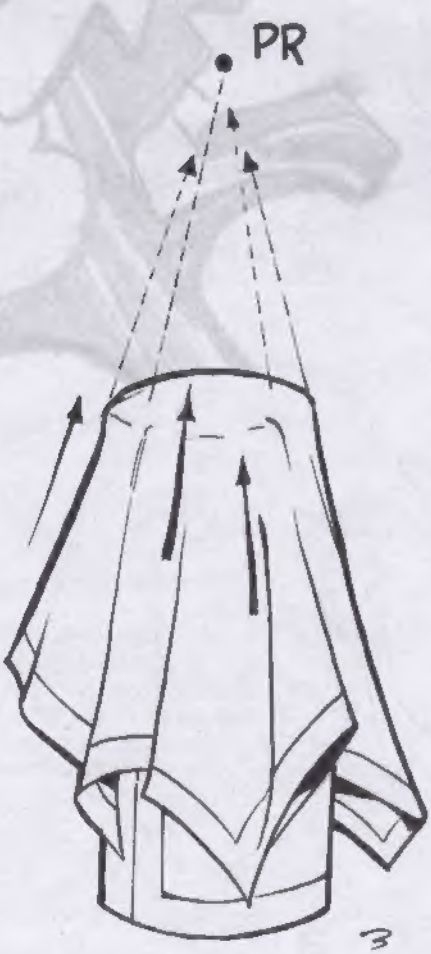
DIBUJARTE Publicada Mensualmente, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS** e-mail: jfv3@correoweb.com Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 58 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

pliegues

Bienvenidos a este nuevo número, en esta ocasión estudiaremos aspectos muy importantes sobre la ropa, como sus dobleces (o pliegues) y sus formas principales; es muy importante la correcta interpretación del complejo de arrugas que se generan en la ropa que cubre el cuerpo humano, si las arrugas llevan una dirección correcta expresarán el movimiento que deseamos imprimirle.

PUNTOS DE RESISTENCIA

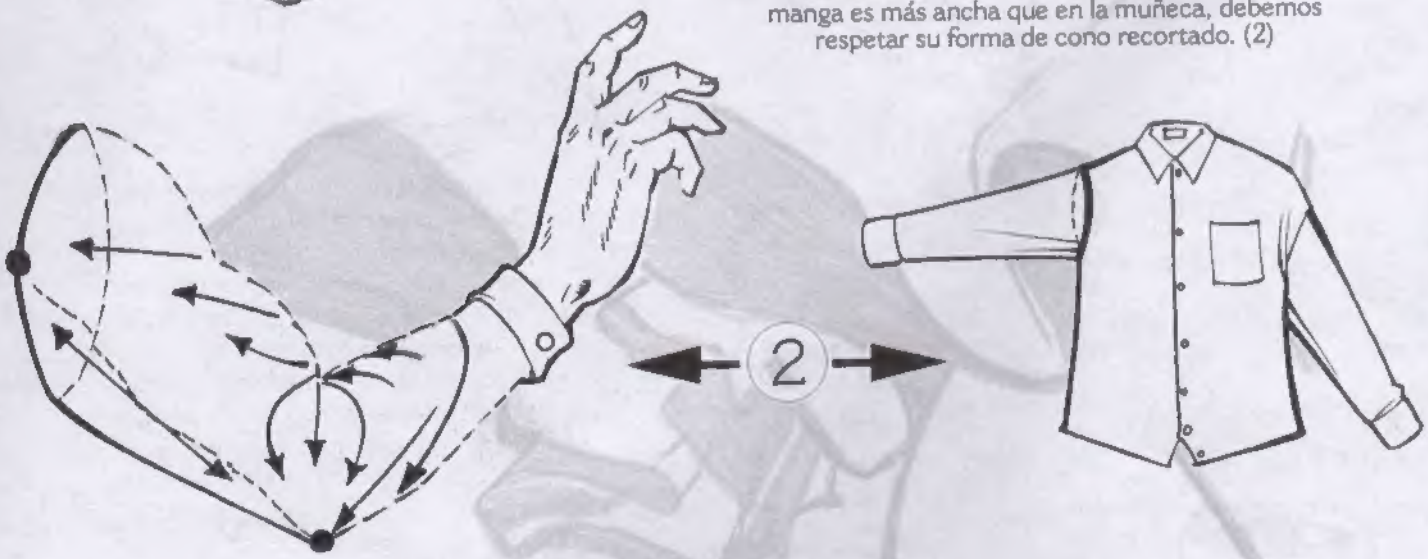




Uno de los factores más importantes a considerar en el movimiento de la ropa es el ¡punto de resistencia!, éste es el punto donde se concentra la tensión (de donde salen los pliegues); para ejemplificar esto, podemos tomar un lápiz y poniendo cualquier tipo de tela sobre él veremos el punto de resistencia. Si lo ponemos sobre un frasco observaremos que el punto de resistencia se eleva un poco.

Analicemos ahora un punto de resistencia más complicado. Dibujemos un brazo para ver sus formas. (1)

Después determinamos su punto de resistencia el cual se encuentra en el codo y en la parte media del hombro, observemos que en el hombro, la manga es más ancha que en la muñeca, debemos respetar su forma de cono recortado. (2)

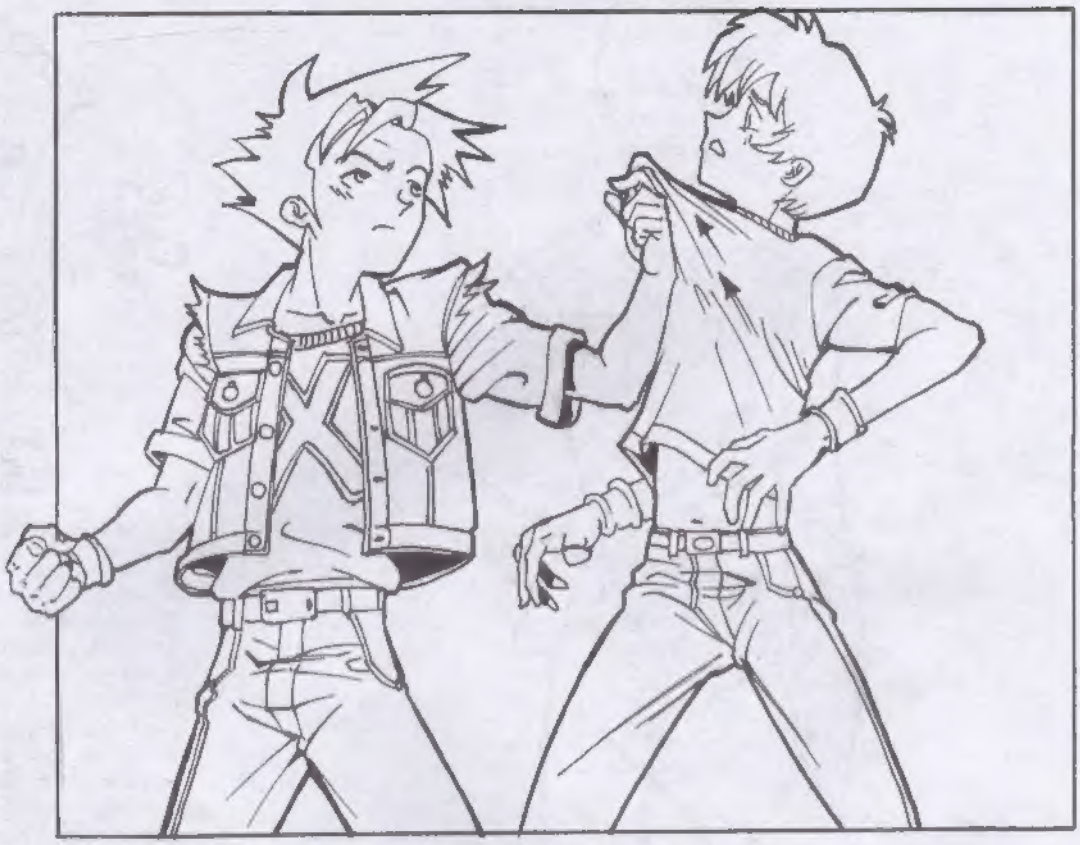


Al hacer los acabados vemos cómo, efectivamente, los pliegues se dirigen hacia el punto de resistencia; es necesario hacer muchos ejercicios copiando de la realidad.(3)

PLIEGUES

ESCORZA

Observemos ahora los puntos de resistencia más comunes. Estos se generan en codos, hombros, cintura, abdomen y rodillas; los círculos pequeños son los principales puntos de resistencia, los círculos grandes son pliegues que no necesariamente se dirigen a algún punto de resistencia, sino que su formación depende de la cantidad de tela que hay en ese lugar. Estos pliegues suelen tener formas de "x", "y" ó "z" esto lo estudiaremos más adelante.



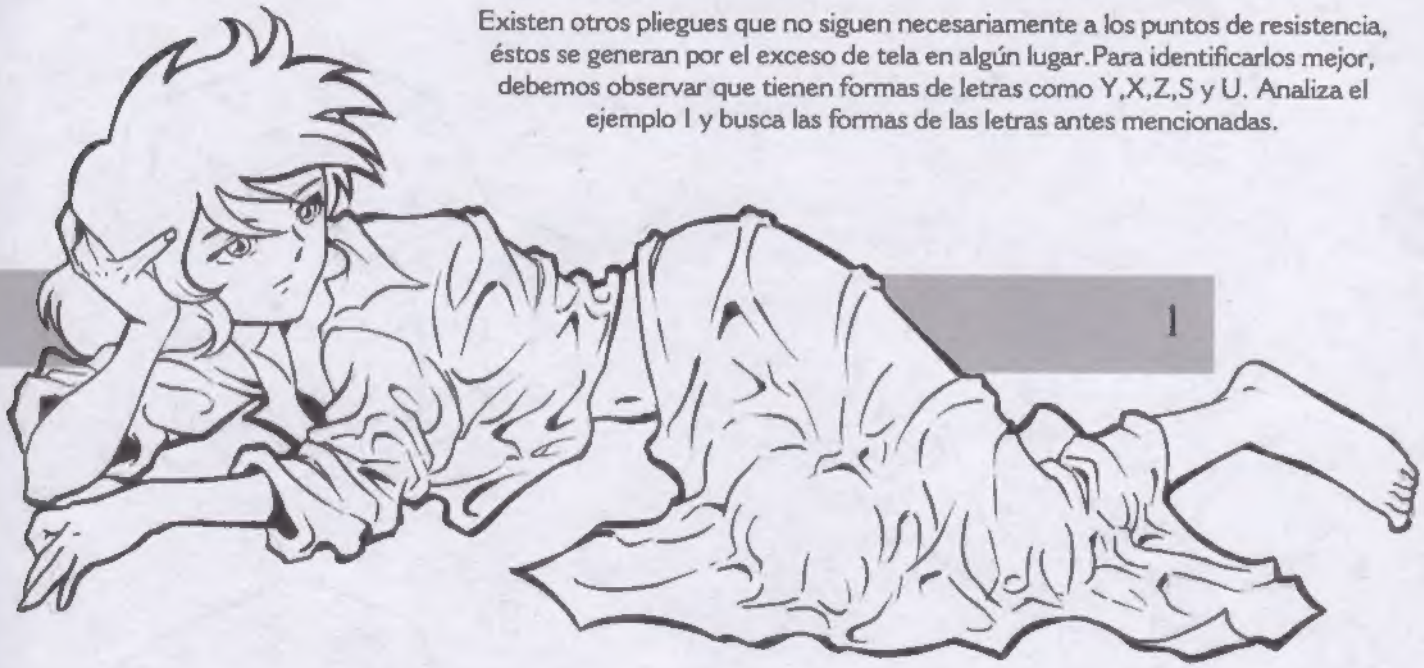
Los puntos de resistencia pueden encontrarse en cualquier parte de la ropa, dependiendo de las circunstancias que los originen:

* Al tomar la tela en un punto en particular.
* Al poner las manos en los bolsillos.
* Al poner botas o zapatos encima de los pantalones el punto de resistencia se dirige hacia abajo.

PLIEGUES

ESCORZA

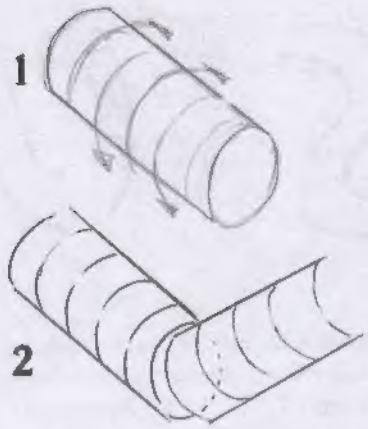
Existen otros pliegues que no siguen necesariamente a los puntos de resistencia, éstos se generan por el exceso de tela en algún lugar. Para identificarlos mejor, debemos observar que tienen formas de letras como Y, X, Z, S y U. Analiza el ejemplo 1 y busca las formas de las letras antes mencionadas.



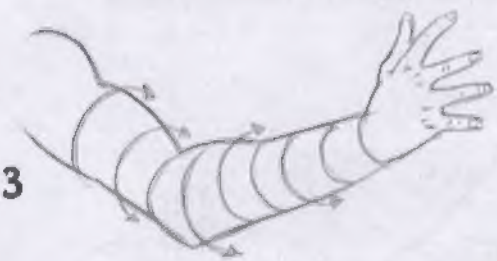
1

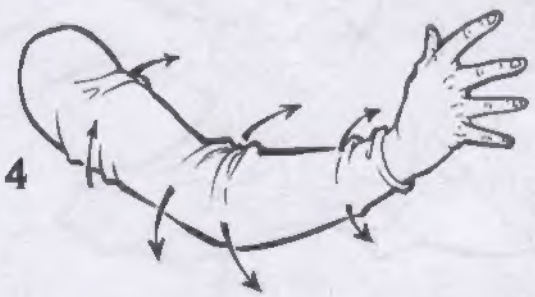
El hacer cilindros en el cuerpo es una forma de dar sentido a los pliegues y que éstos den mayor profundidad; esto funciona especialmente para dobleces con formas de X, Y y Z (ejem. 2)

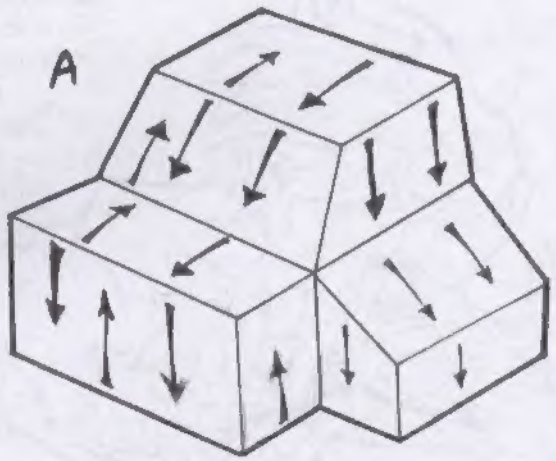
2

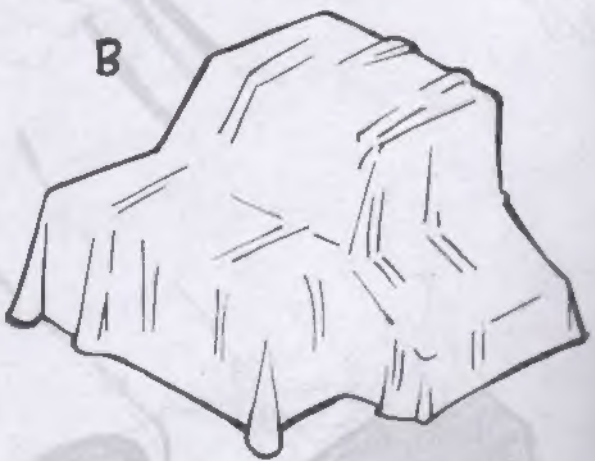


Las formas cilíndricas nos ayudan a construir formas con profundidad. (1)
Uniendo dos cilindros simularemos la forma báscia de un brazo. (2)
Al construir el brazo ahora tenemos líneas de referencia similares a la de los cilindros. (3)
Al poner una manga ceñida al brazo observamos cómo la tela se adhiere con el sentido de las líneas de referencia. (4)
Si seguimos líneas de referencia en sentido contrario darán mal aspecto a la ropa. (5)
Sólo si existe un punto de resistencia extremo puede haber líneas en sentido contrario. (6)







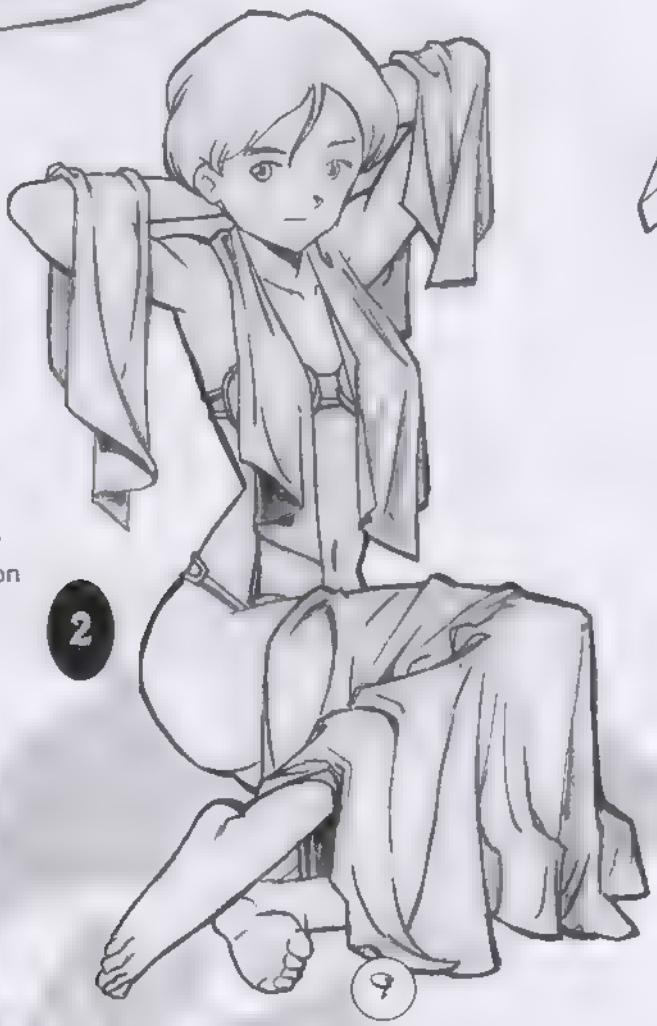


Otra forma de ver el sentido de la tela es como en la figura A: las flechas indican la dirección de las formas de la figura. En la figura B vemos cómo la tela respeta estas direcciones.

Es necesario hacer muchos ejercicios para la mejor comprensión de las telas.
Al observar la figura humana con formas cuadradas es más fácil determinar los puntos donde hace contacto la tela y el sentido que la misma toma al deslizarse por el cuerpo.

1

1.- En esta figura las flechas que van hacia abajo indican el sentido de la gravedad, las demás flechas muestran el sentido que tomará la tela en el cuerpo y los puntos son los lugares principales en los que la tela hace contacto.

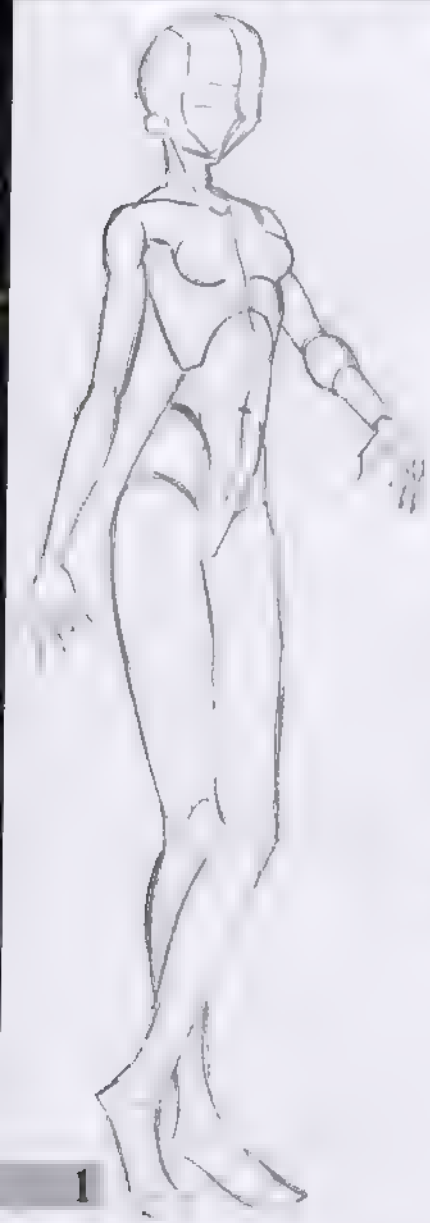


2

Analiza la figura y busca su relación con la de las formas cuadradas.

PLIEGUES

Los dobleces de la ropa no se pueden dibujar de primera intención, al hacer esto se pierde la profundidad y se tiende a inventar o mentir, para asegurarnos de hacer la ropa de manera creíble debemos hacerlo por pasos.



1

1.- Dibujando primero las bases de nuestro personaje y haciendo líneas de referencia para entender cabalmente las formas principales de éste.

2

2.- Después, definir las formas básicas que tendrá la ropa.

3

3.- Por último, detallar estas formas añadiendo todas las particularidades de un dibujo terminado.

Existen tres factores que afectan el movimiento de la ropa: la cinética o movimiento, gravedad y viento. Ahora veremos:

EL MOVIMIENTO

figura 1

Al girar el cuerpo a la izquierda, la ropa no gira también a la izquierda, sino en sentido contrario; es decir, hacia la derecha. (fig 1)

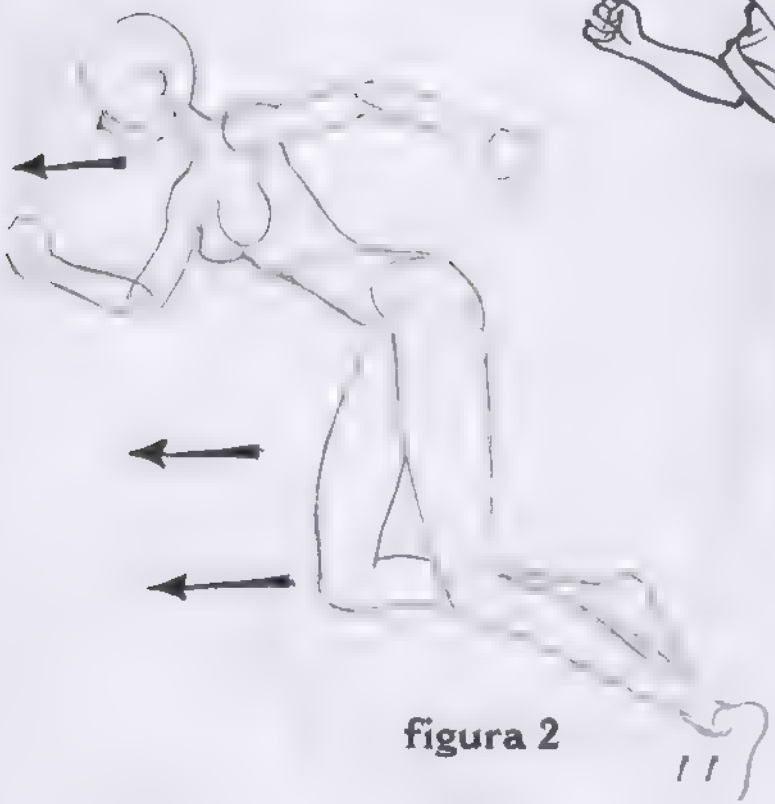
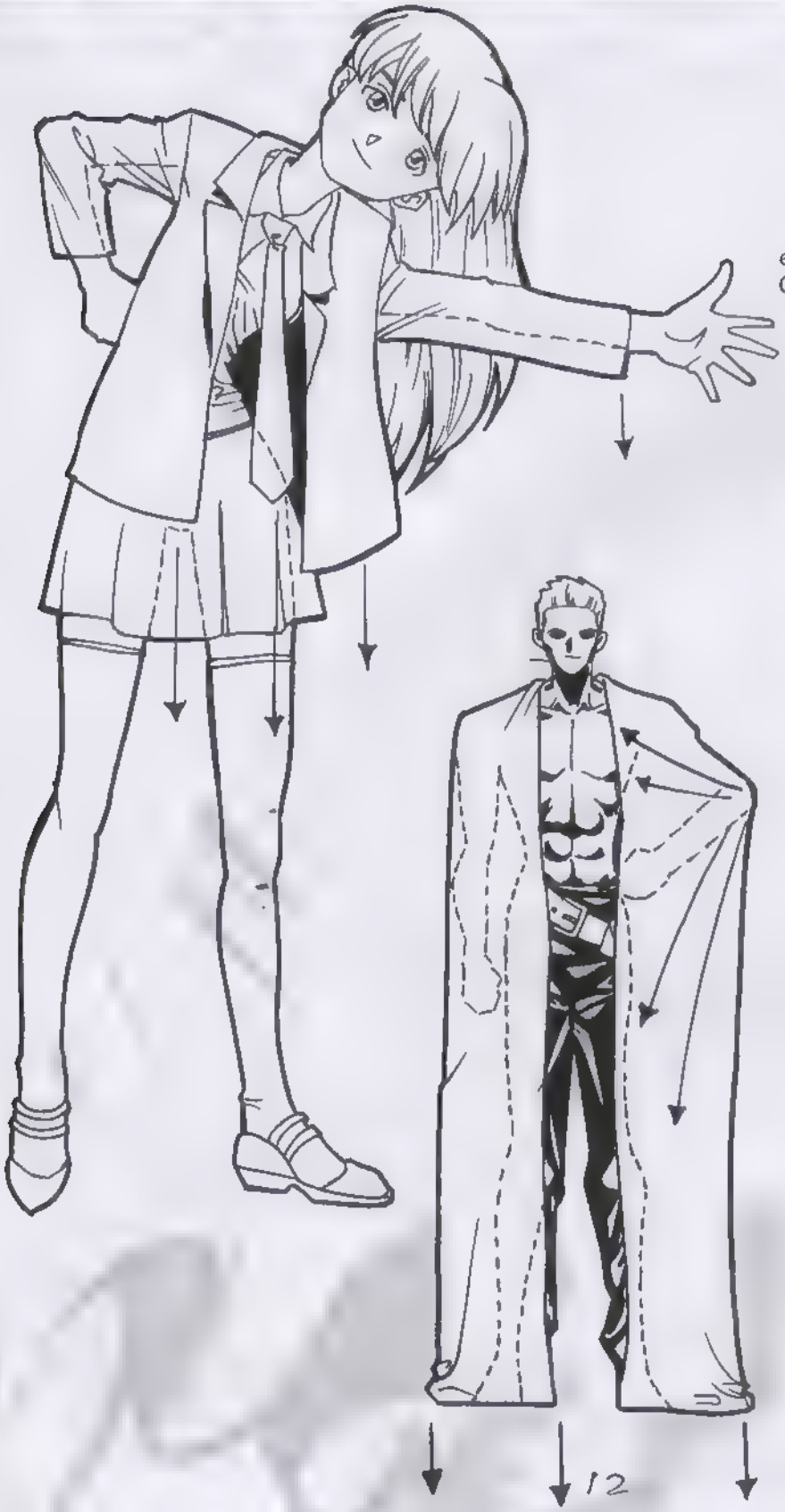


figura 2

De igual manera al dibujar un personaje corriendo, si el movimiento del cuerpo se orienta hacia adelante, el sentido de la ropa es hacia atrás como lo indican las flechas. (fig 2)

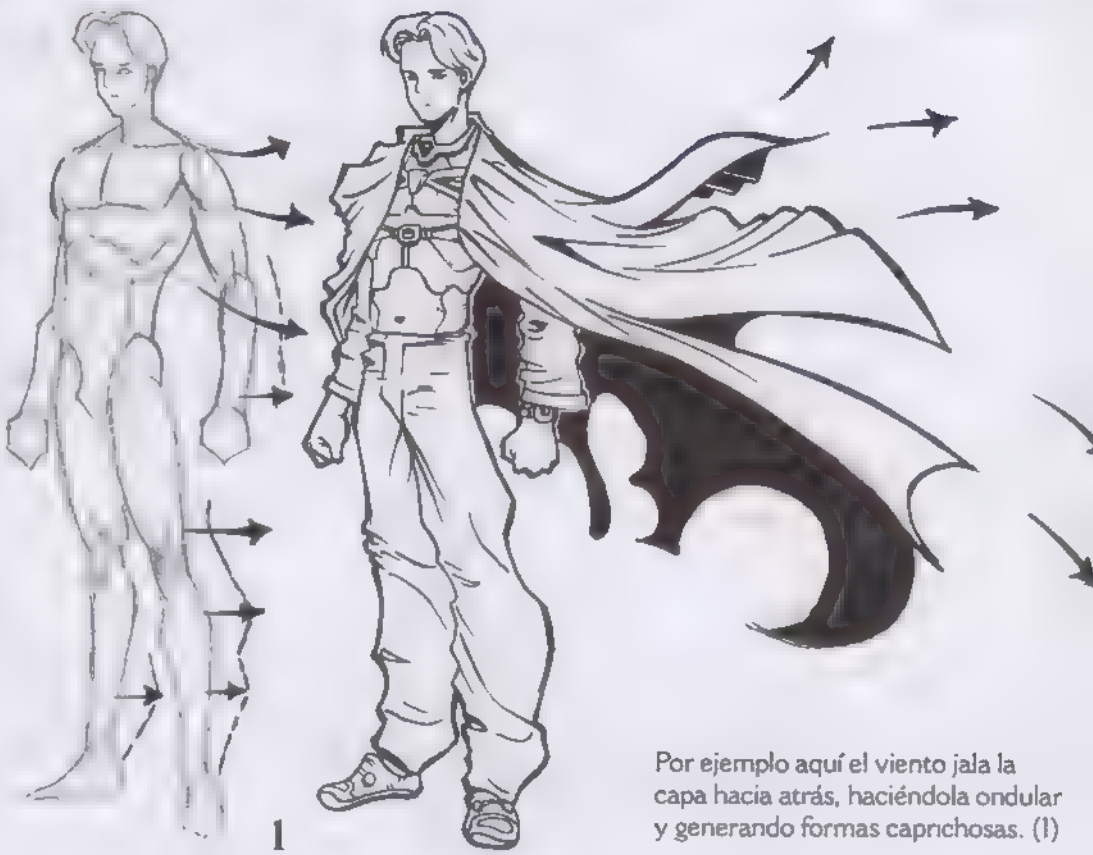
LA GRAVEDAD

La gravedad hace que la tela en un estado de reposo siempre tienda hacia abajo. Cuando un personaje tiene una pose estática el sentido de la ropa es hacia abajo Observa las líneas punteadas que indican la silueta original.



VIENTO EN LA ROPA

Cuando hay viento, la ropa se mueve en el mismo sentido que éste, a veces el viento actúa con formas curvas aparentemente desordenadas, pero siempre con un solo sentido.



1

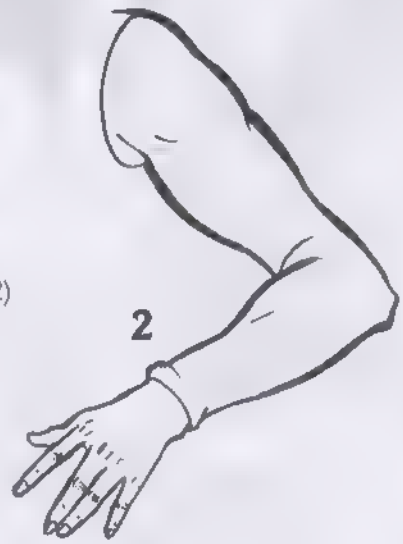
Por ejemplo aquí el viento jala la capa hacia atrás, haciéndola ondular y generando formas caprichosas. (1)

2

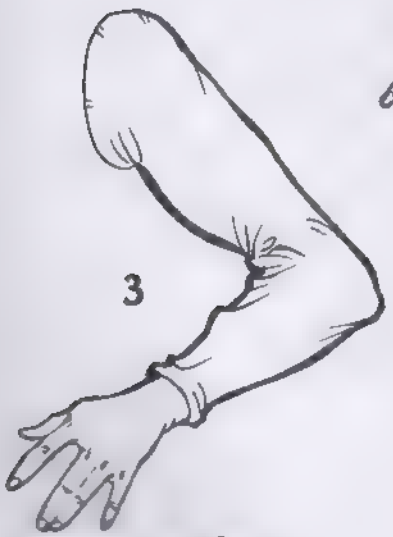
Observa el esqueleto del personaje en comparación al acabado, con una línea curva simplificada y un punto de resistencia tenemos la base para hacer el dibujo terminado del viento viniendo desde abajo.(2)

ROPA CEÑIDA

La ropa ceñida tiene pliegues pequeños que pueden ser numerosos. Hagamos un brazo para estudiar estos pliegues. (1)



Con pocos pliegues se sientan las bases, pero aún falta para estar terminado. (2)



Con más pliegues pequeños da la impresión de tener la ropa apretada. (3)

La ropa ceñida se concentra en donde el cuerpo tiene movimiento, son pliegues numerosos pequeños y muy juntos. Entre más ceñida sea la ropa más pequeños y estrechos serán esos pliegues.

ROPA HOLGADA

La ropa holgada, a diferencia de la ropa ceñida, presenta pliegues largos, bien definidos y muy marcados, pero éstos se concentran en donde la ropa se ciñe y en los puntos de movimiento. (1) Observa la costura que genera el punto de resistencia.

1

2

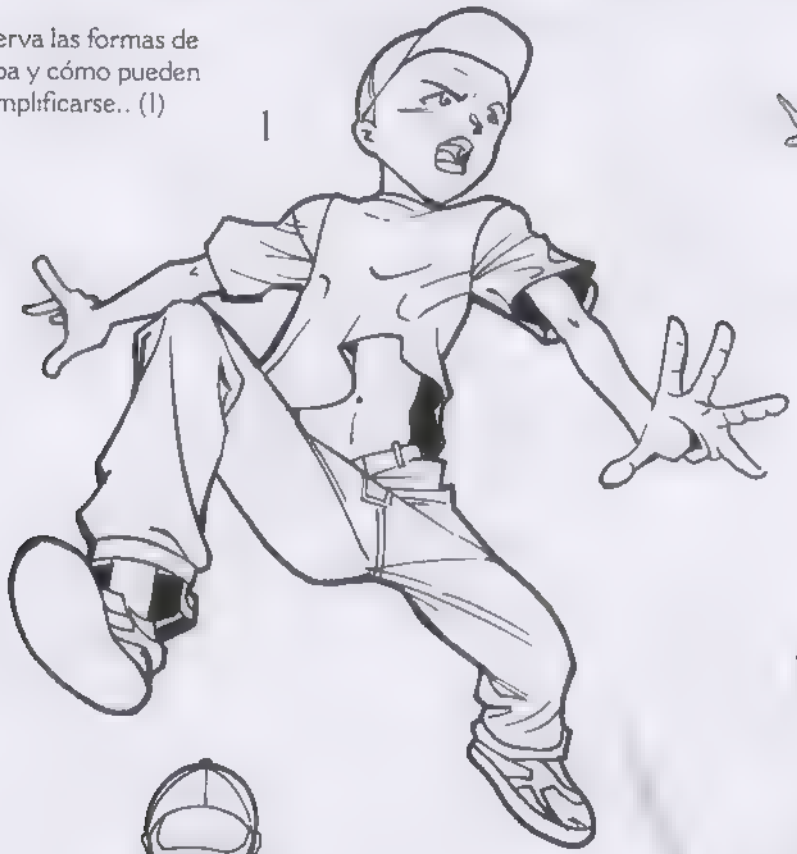
Es importante que observes que la ropa holgada genera en el personaje una silueta muy diferente a la del personaje real, (observa la línea punteada) a veces se pierde la figura al colocarle ropa holgada, pero esto se puede remediar si se ciñe la ropa en los puntos donde el personaje es más delgado. (2)

PLIEGUES

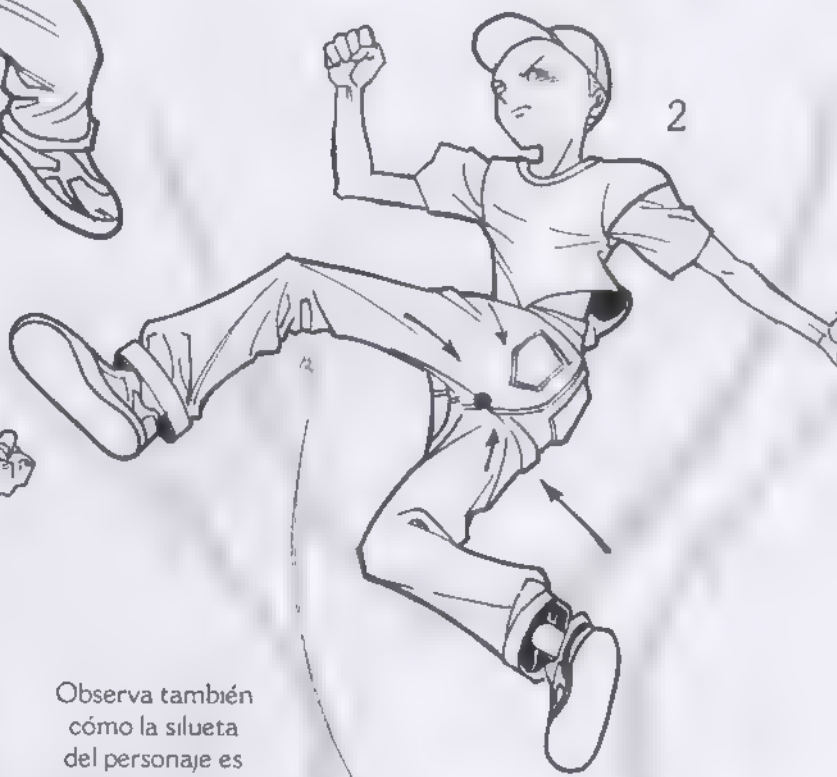
En vista de que la ropa holgada muestra dobleces largos y bien definidos, mostramos a continuación diversos ejemplos que seguramente serán de utilidad.

PLIEGUES

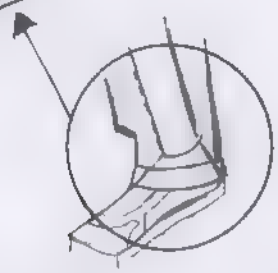
Observa las formas de la ropa y cómo pueden simplificarse.. (1)



No olvides el punto de resistencia y observa cómo un doblez de la ropa puede estar dentro de otro (2)

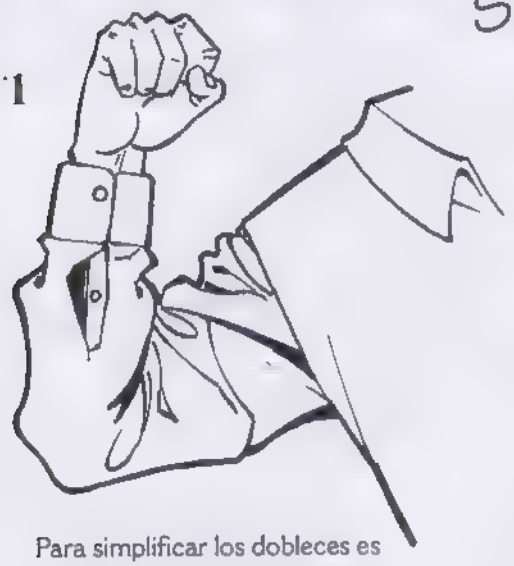


Observa también cómo la silueta del personaje es diferente a su forma original. (3)



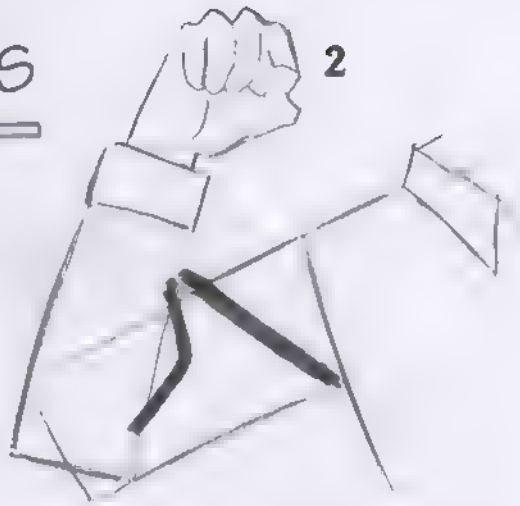
SIMPLIFICACIÓN DE DOBLECES

1

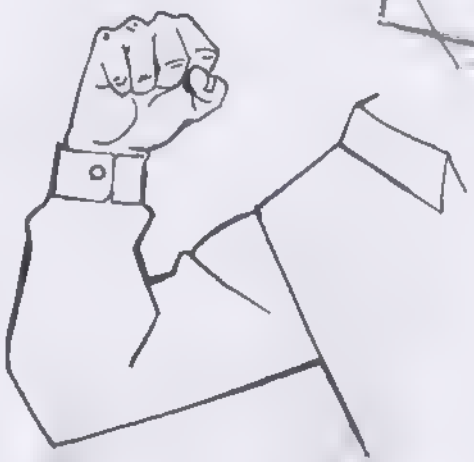


Para simplificar los dobleces es necesario identificar los pliegues principales y los secundarios y dibujar solamente los principales. Aquí tenemos una mano con dobleces realistas.

2



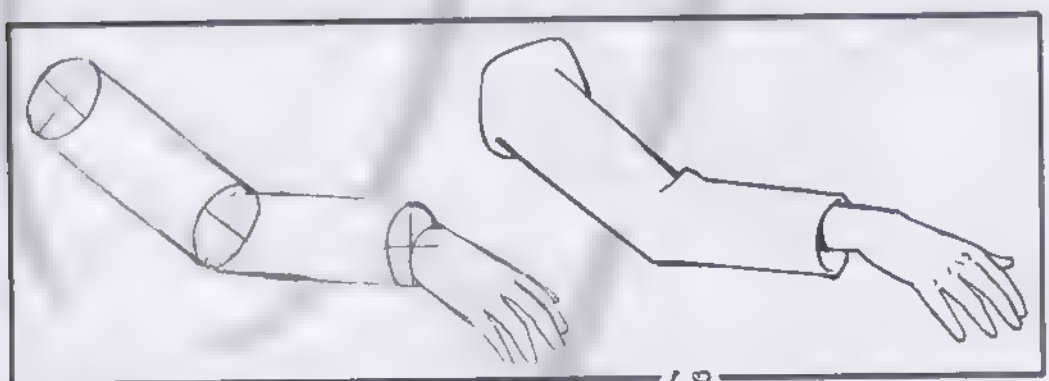
Debemos reducir el dibujo a su mínima expresión con formas geométricas (en este caso rectángulos) y marcamos las arrugas principales que son las que se marcan más en la realidad. (2)

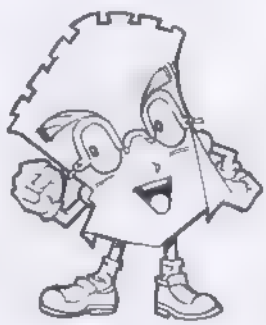


3

Finalmente se le dan los acabados al dibujo. (3)

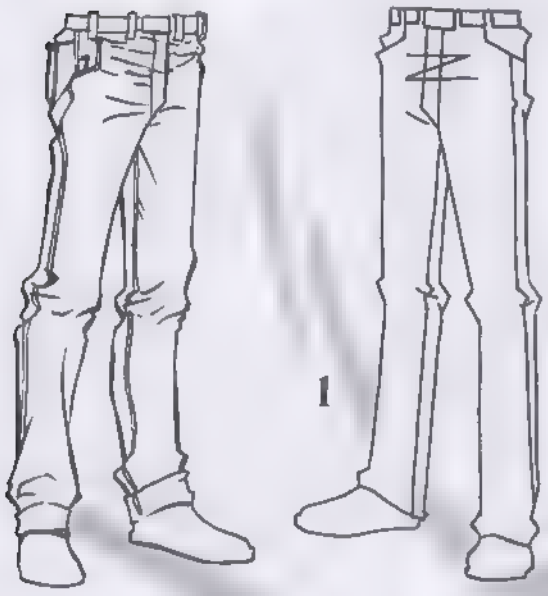
Otra forma de obtener dobleces simplificados es construyendo el muñeco con formas cilíndricas y poner arrugas sólo en los puntos de movimiento.



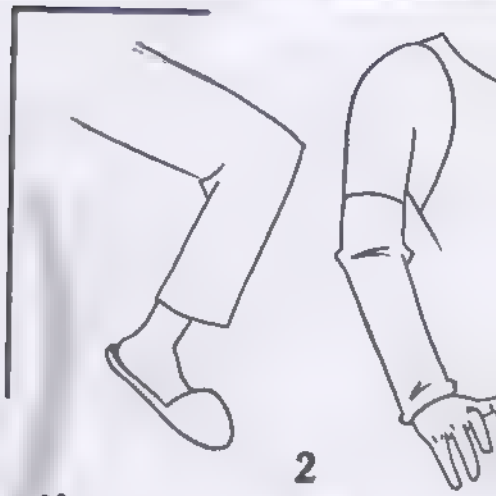


PLIEGUES

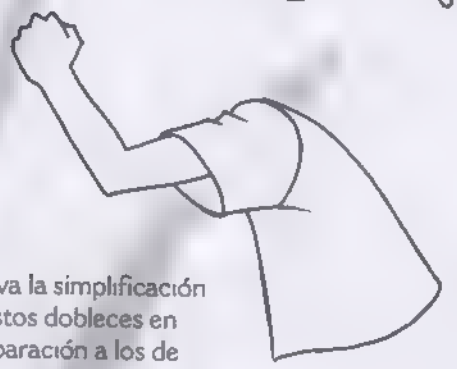
Checa cómo se eliminan muchas de las líneas y sólo se colocan las principales, también los detalles del pantalón se simplifican. (1)



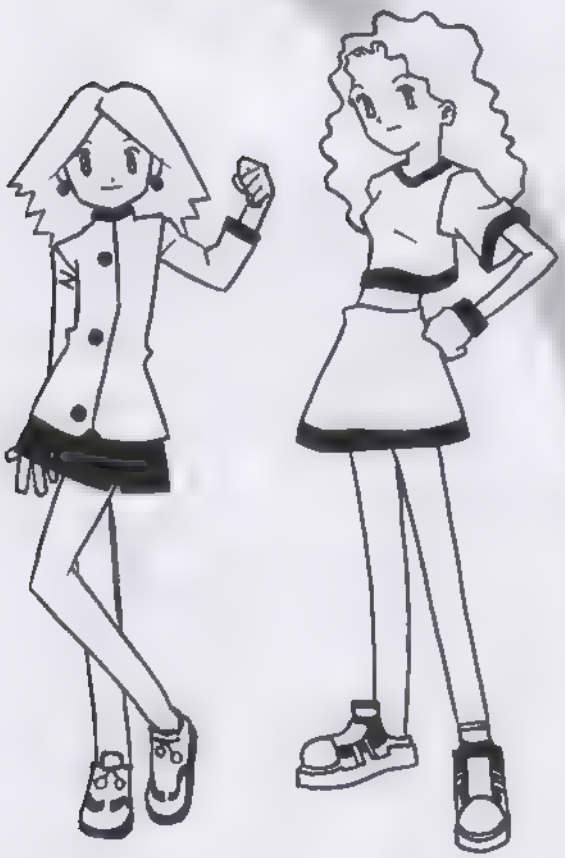
1



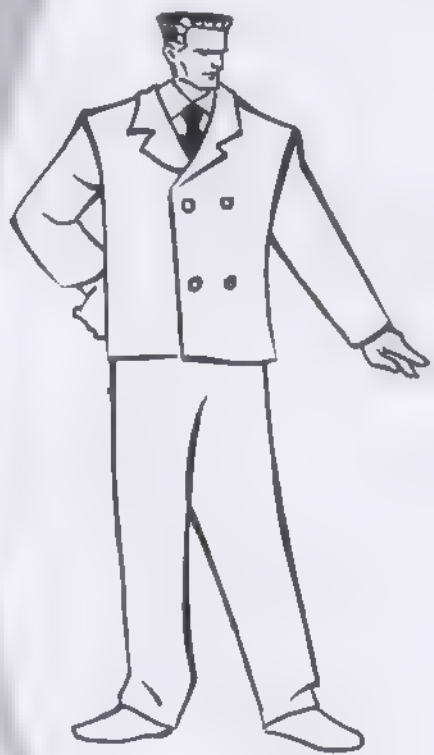
2



Observa la simplificación de estos dobleces en comparación a los de la realidad. (2)



Al tener personajes simplificados los pliegues de su ropa también lo son, en ocasiones se simplifican tanto que ni siquiera existen o son de apenas unas cuantas líneas.



TELAS EN DIFERENTES GROSORES Y MATERIALES

Observa las principales diferencias entre ambos tipos de telas.
De manera general, las telas duras y pesadas como la mezclilla generan pocos dobleces y su forma original no se ve muy deformada; además, son pliegues bien definidos y cuadrados, a las telas pesadas no les afecta mucho la gravedad ni el viento. Por ejemplo, en la figura (b) observa el movimiento tieso de esta parte de la chamarra que sube no por el viento o por el movimiento sino por las mangas que la jalan hacia arriba. En el caso de las telas ligeras y delgadas sus formas son redondas y muy afectadas por la gravedad del viento y el movimiento. (a)

DOBLECES EN MATERIALES DISTINTOS.

Observa en los ejemplos la misma posición en el personaje, pero usando ropa de distintos materiales.

1

La piel genera dobleces redondos numerosos y grandes.

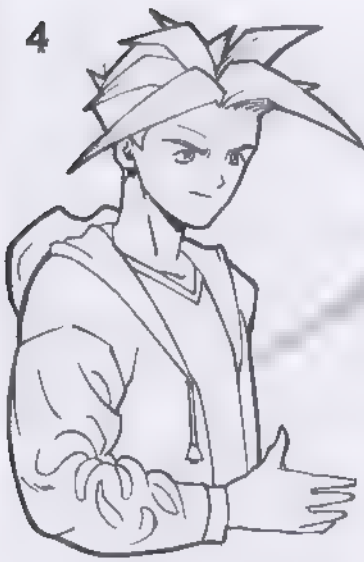
2

Un suéter tiene pocos dobleces de tamaño regular

3

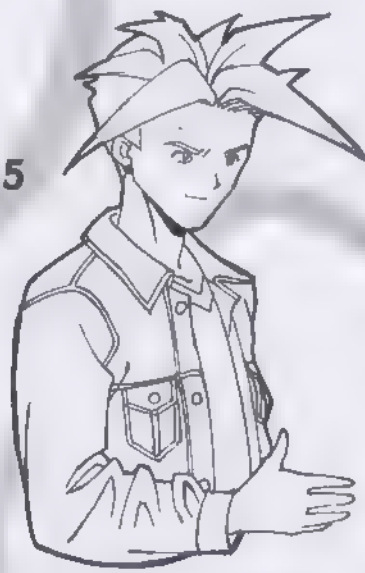
La chamarra sintética genera dobleces cuadrados y muy numerosos

4



Una sudadera de tela delgada genera muchos dobleces redondos.

5



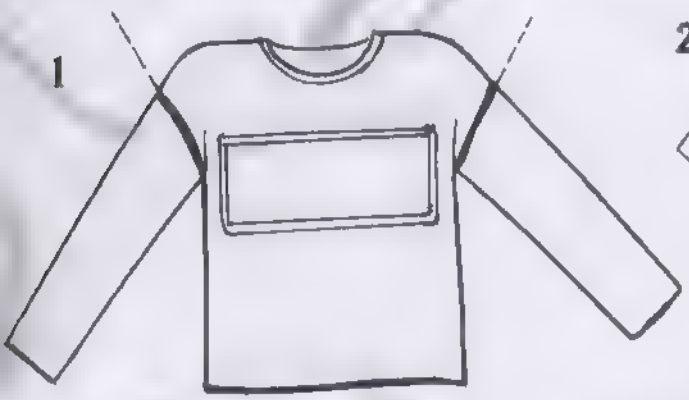
Una chamarra de mezclilla tiene dobleces cuadrados, son pocos y bien marcados.

Observa con atención la diferencia d dobleces que hay de un pantalón de vestir a un pantalón de mezclilla (6,7)

6

7

PARTICULARIDADES DE LA ROPA



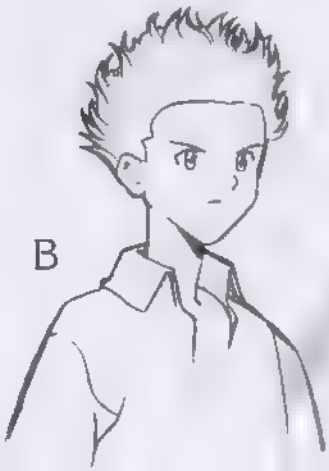
Es muy importante poner atención a los detalles de la ropa; por ejemplo, las costuras de las mangas no siguen la línea del cuerpo (2) sino que están inclinadas un poco variando según la tela. (1)

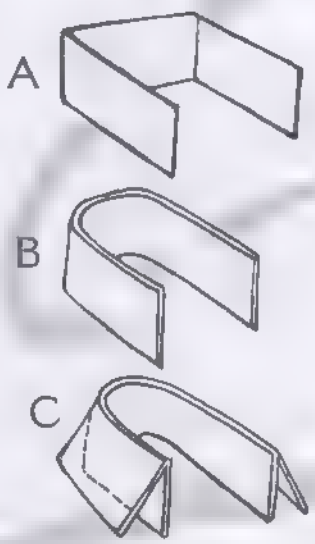
3

En este ejemplo observamos todas las costuras que tiene un pantalón de mezclilla normal, observa las costuras de todas las prendas con exactitud. (4,5)

4

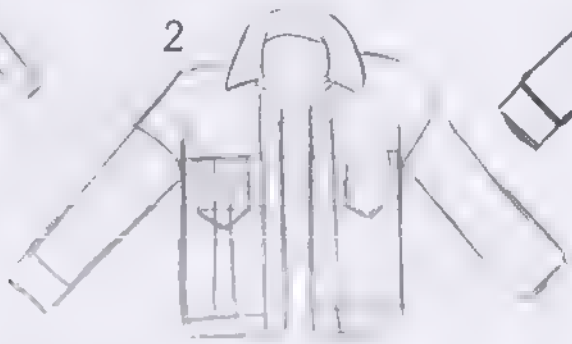
El cuello en una camisa suele ser difícil, pero si partimos de una forma básica y luego la vamos detallando podemos lograrlo sin dificultades. (A,B,C)

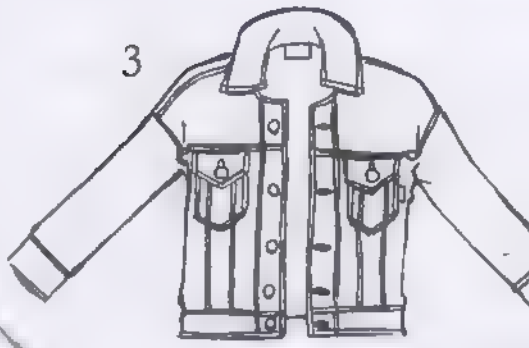




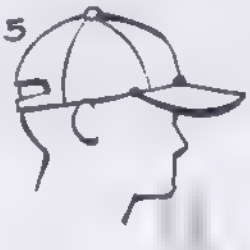
PLIEGUES

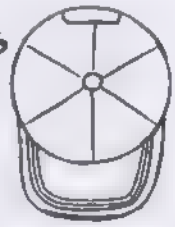
Acostumbrémonos a hacer todas las cosas por pasos, partiendo de formas básicas como cuerpos geométricos. Los detalles en la ropa le ayudan a un dibujo que no tiene muchas sombras y si es en blanco y negro, a tener volumen.

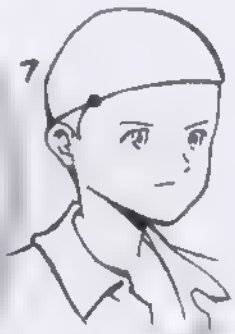


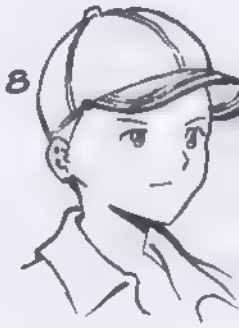


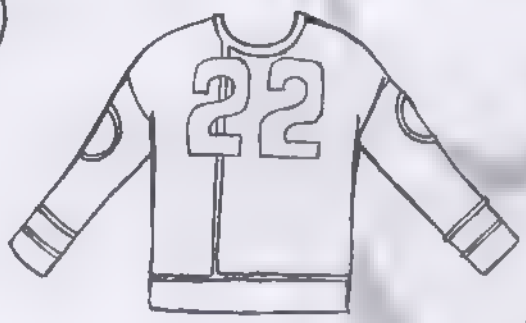
Observa que una gorra siempre está un poco inclinada hacia arriba y checa los pasos a seguir. Es muy sencillo. (4,5,6,7,8)



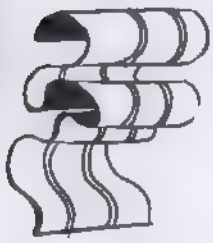


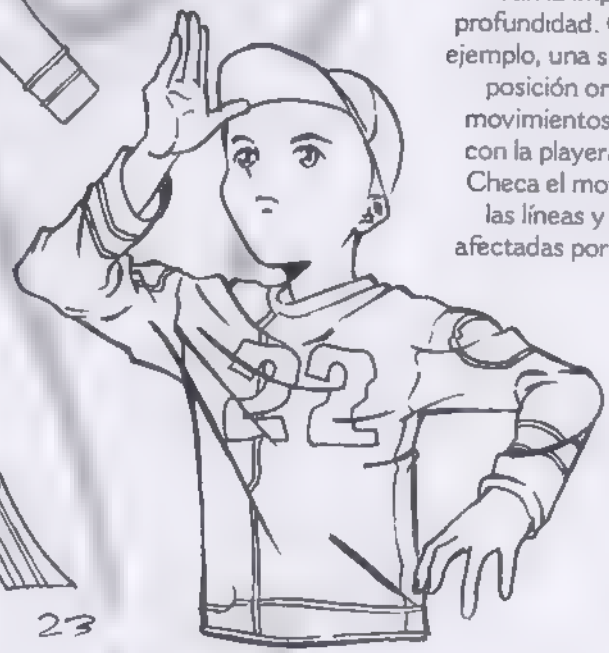




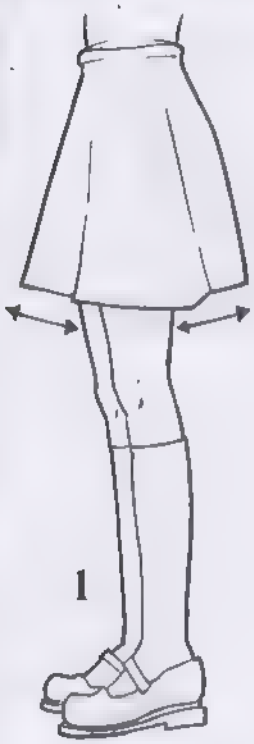


Las líneas dentro de la tela dan la impresión de profundidad. Observa, por ejemplo, una sudadera en su posición original y sin movimientos comparada con la playera ya puesta. Checa el movimiento de las líneas y cómo son afectadas por los pliegues.





ROPA ESCOLAR



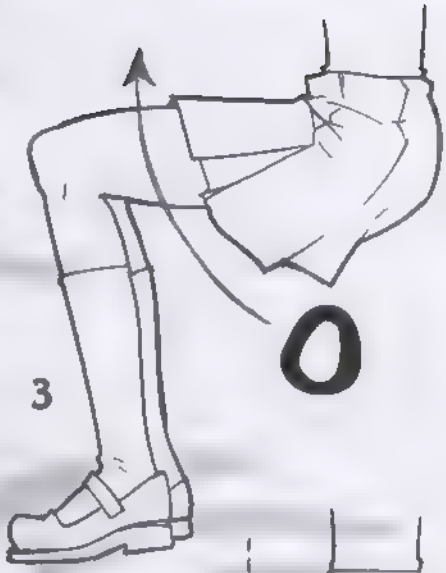
1

Posición normal

2

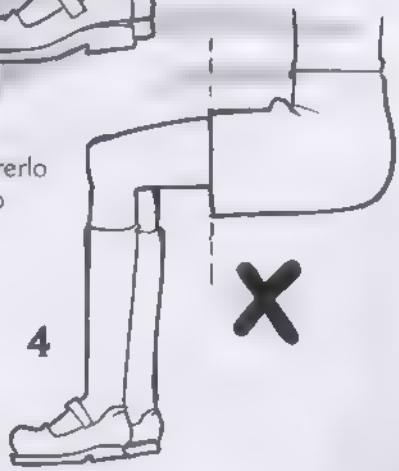
Inclinación hacia adelante.

Mira cómo al sentarse, igual que al inclinarse, se describe una curva.



3

O

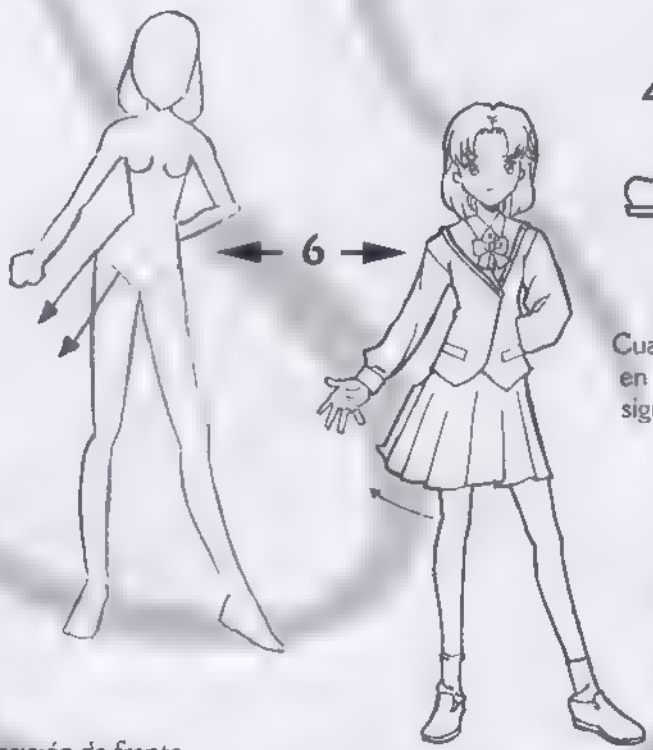


4

Es un error quererlo dibujar recto

X

5



6

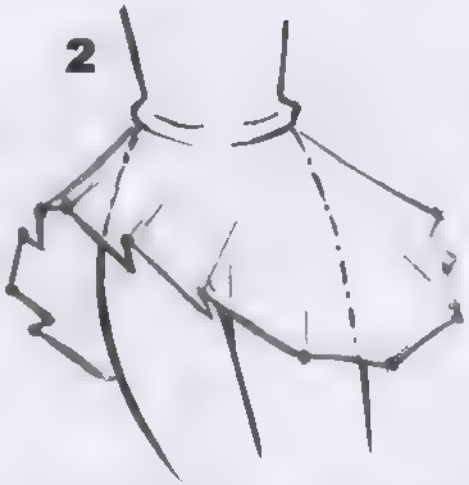
Cuando existe alguna postura en el cuerpo la ropa también sigue la línea de movimiento del cuerpo.

En la posición de frente las partes que quedan volando también son iguales

PLIEGUES

Hacer una falda con estrechos entablillados puede ser problemático. Sigue este procedimiento:

Realiza primero la forma deseada.

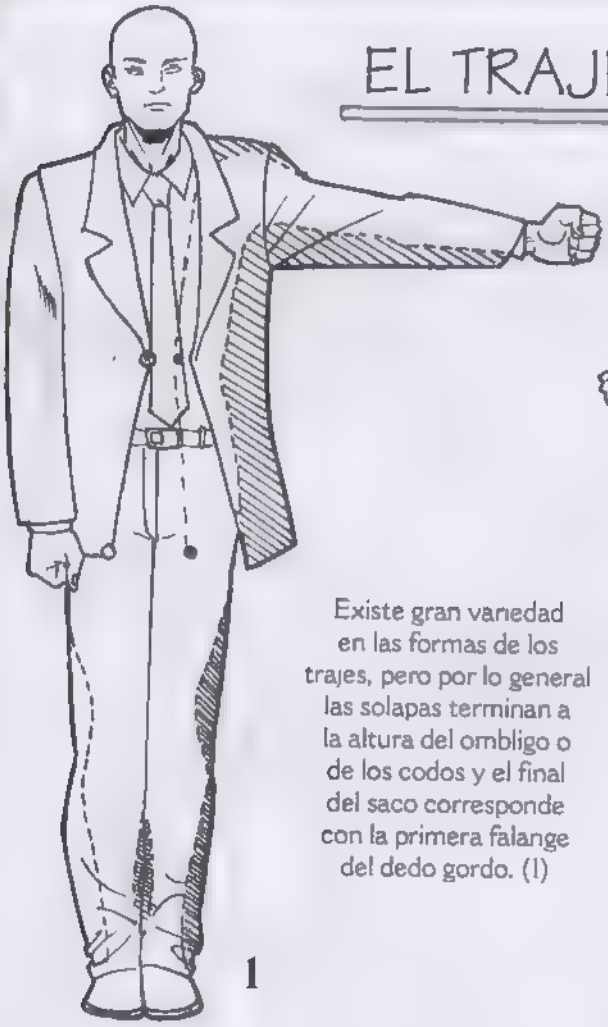


Después, define con líneas quebradas y delimita con puntos el tableado.

Finalmente, dibuja los detalles. Recuerda el movimiento y los puntos de resistencia.

Practica lo más que puedas, copia de la realidad, de ilustraciones confiables y observa el movimiento que describe la ropa. Haciéndolo por pasos te será más fácil.

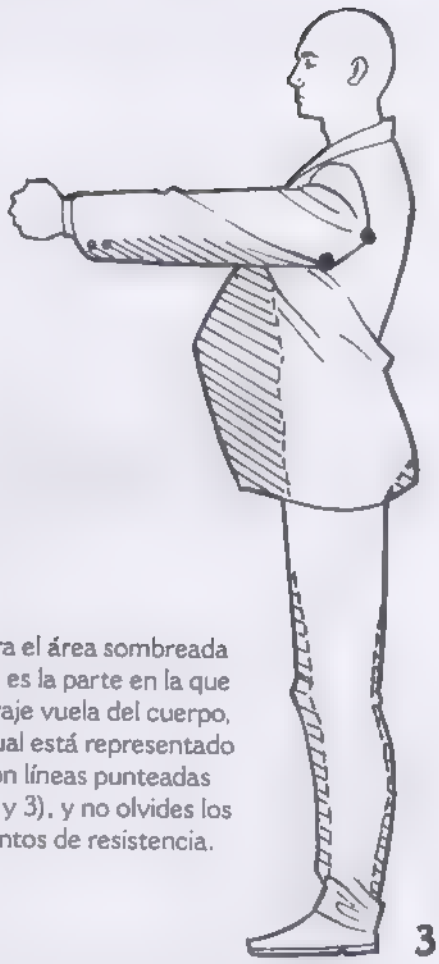
EL TRAJE



1

Existe gran variedad en las formas de los trajes, pero por lo general las solapas terminan a la altura del ombligo o de los codos y el final del saco corresponde con la primera falange del dedo gordo. (1)

2

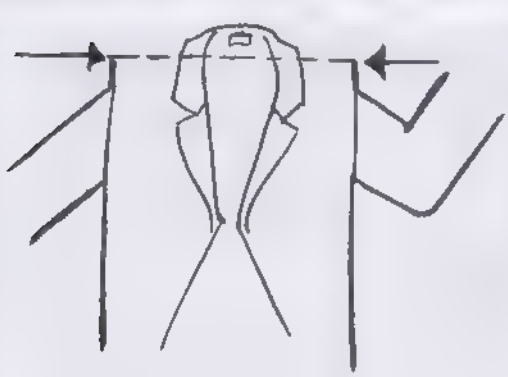


3

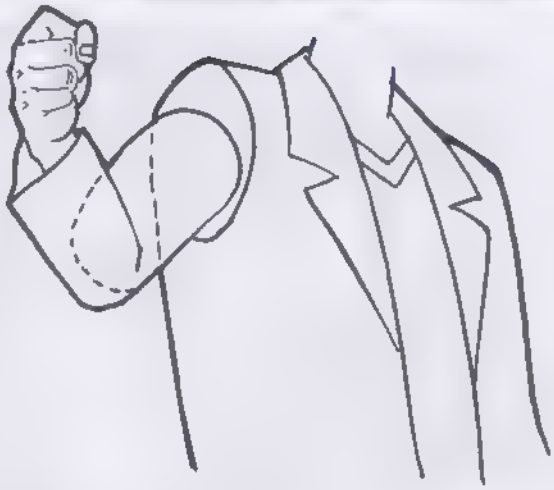
Mira el área sombreada que es la parte en la que el traje vuela del cuerpo, el cual está representado con líneas punteadas (1,2 y 3), y no olvides los puntos de resistencia.

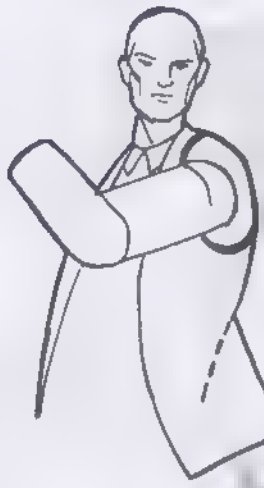
Copiar de la realidad o de revistas es un ejercicio que constantemente debes llevar a cabo para ver los detalles como botones de las mangas, costuras, accesorios, etc.

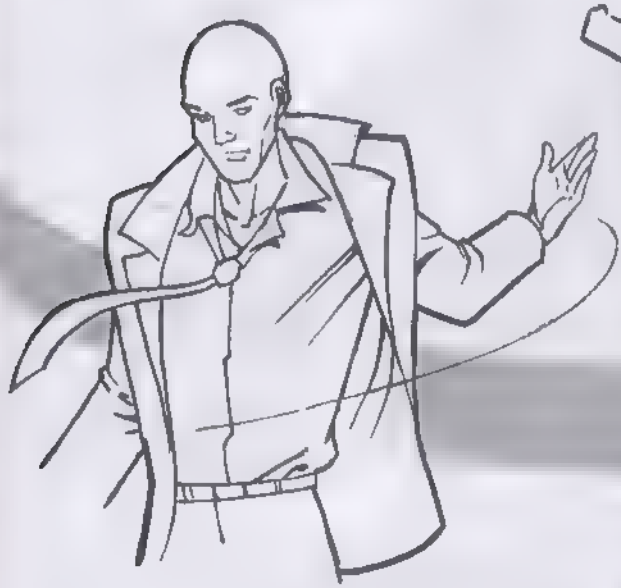
PLIEGUES

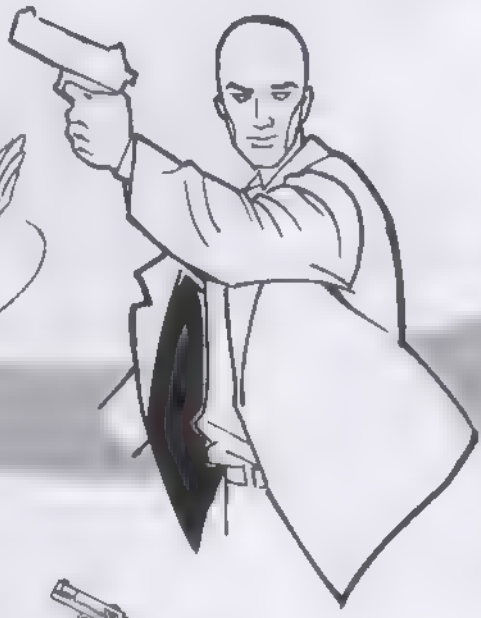


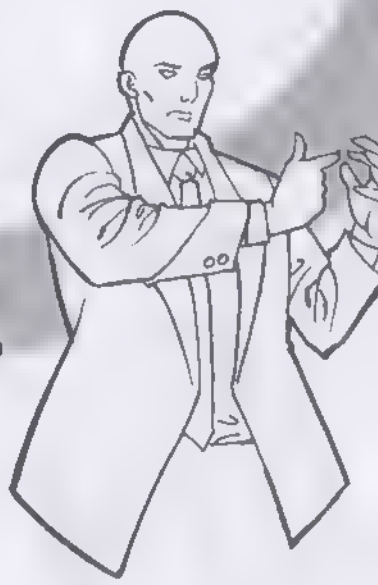
Observa cómo los hombros siempre tienden a estar alineados.

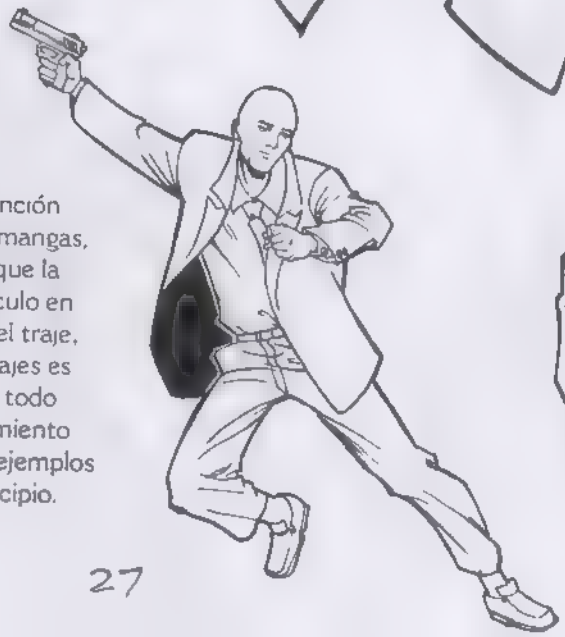






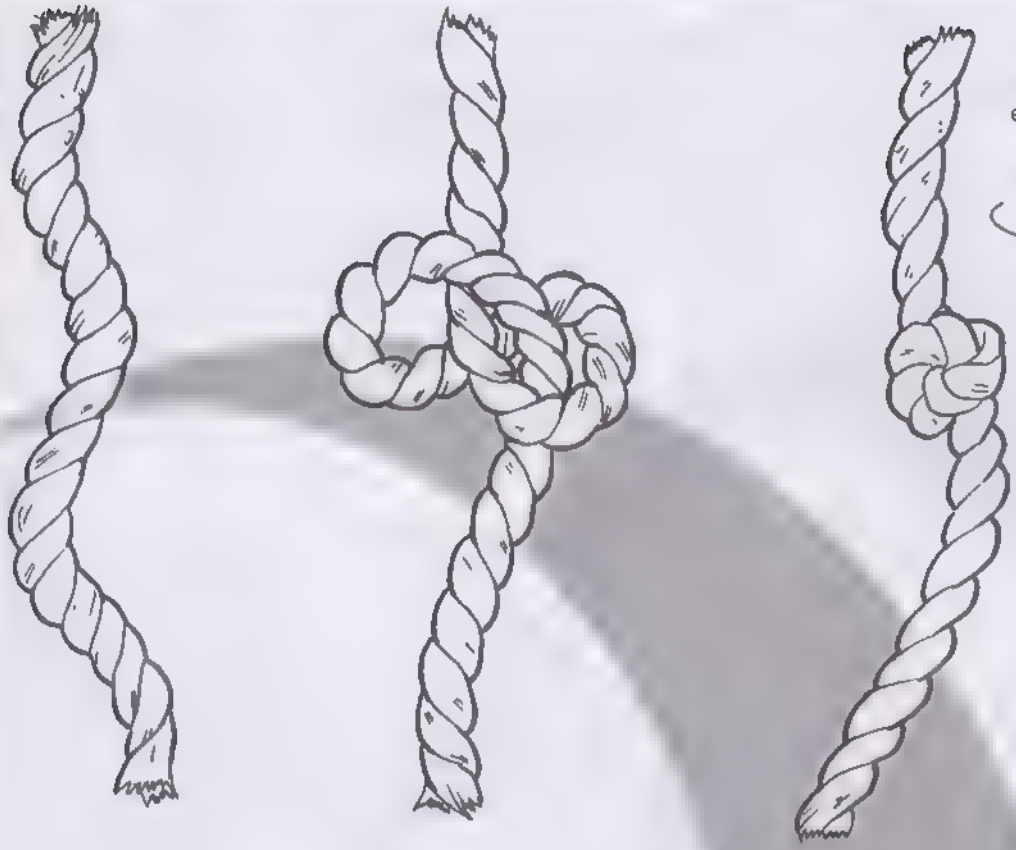


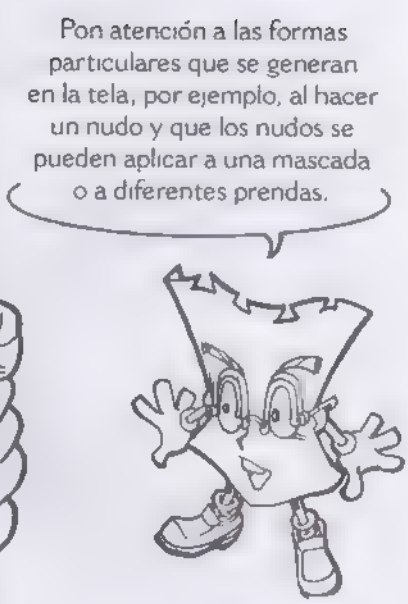


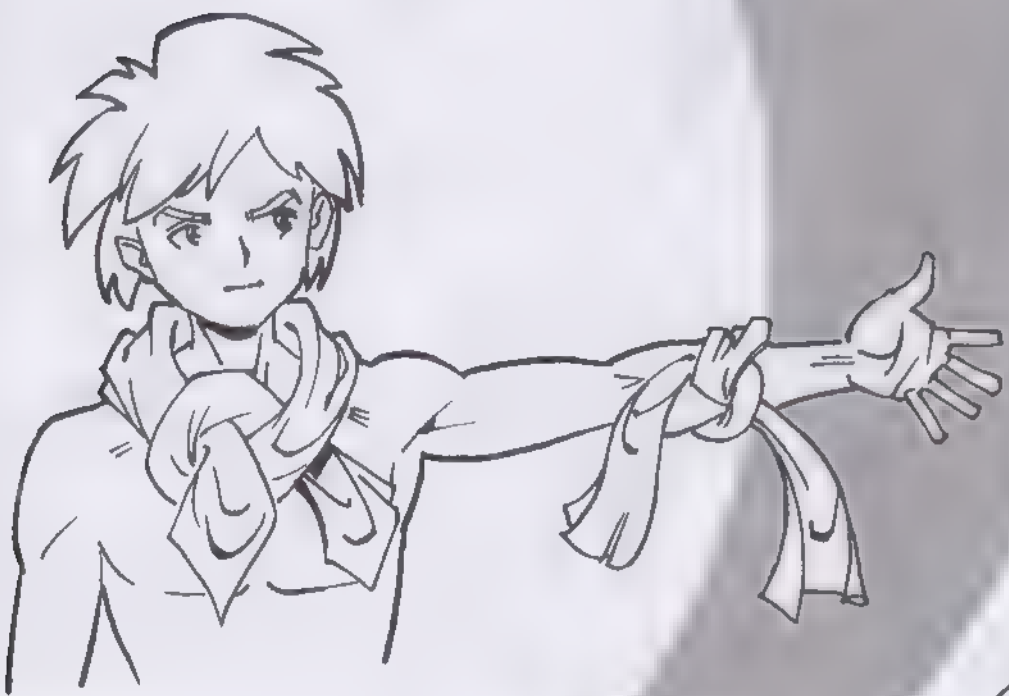


Si observas con atención la forma básica en las mangas, te darás cuenta de que la manga sale de un círculo en la base de la manga del traje, como la tela en los trajes es por lo general rígida todo el traje sigue el movimiento del brazo. Observa los ejemplos e identifica este principio.

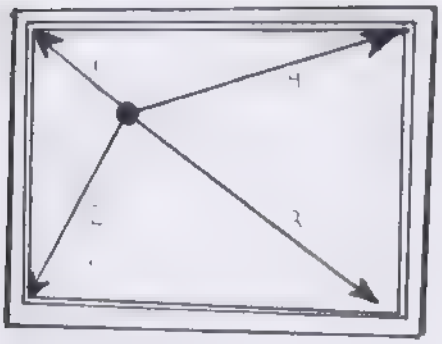
PLIEGUES




Pon atención a las formas particulares que se generan en la tela, por ejemplo, al hacer un nudo y que los nudos se pueden aplicar a una mascada o a diferentes prendas.

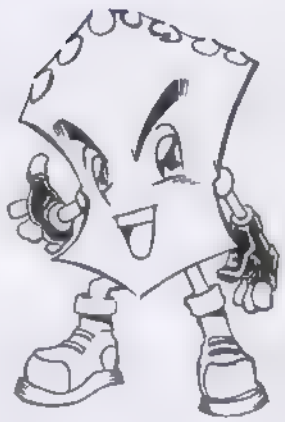


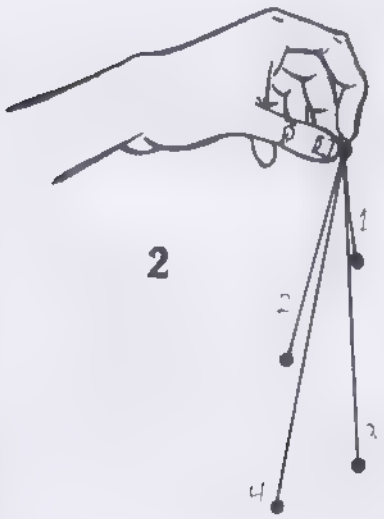
PLIEGUES



1

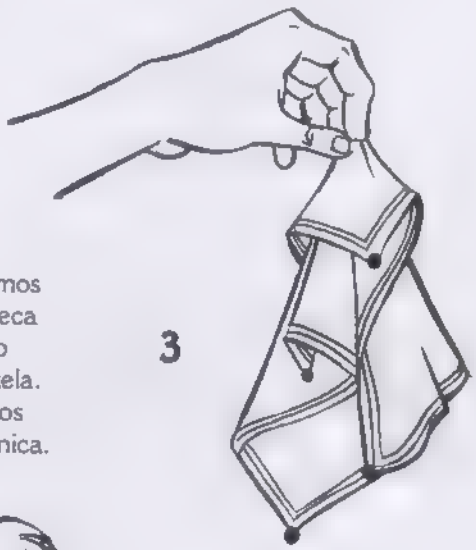
Pensemos que este rectángulo es un trozo de tela y el punto marcado es de donde lo tomaremos (punto de resistencia), las flechas son las distancias del punto donde tomaremos la tela hasta las esquinas.





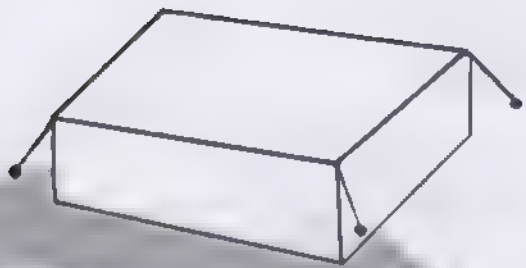
2

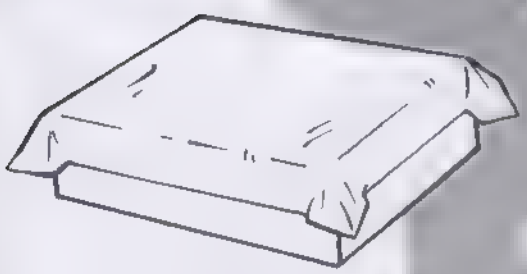
Ahora dibujemos una mano con las cuatro distancias pendiendo del punto antes mencionado.

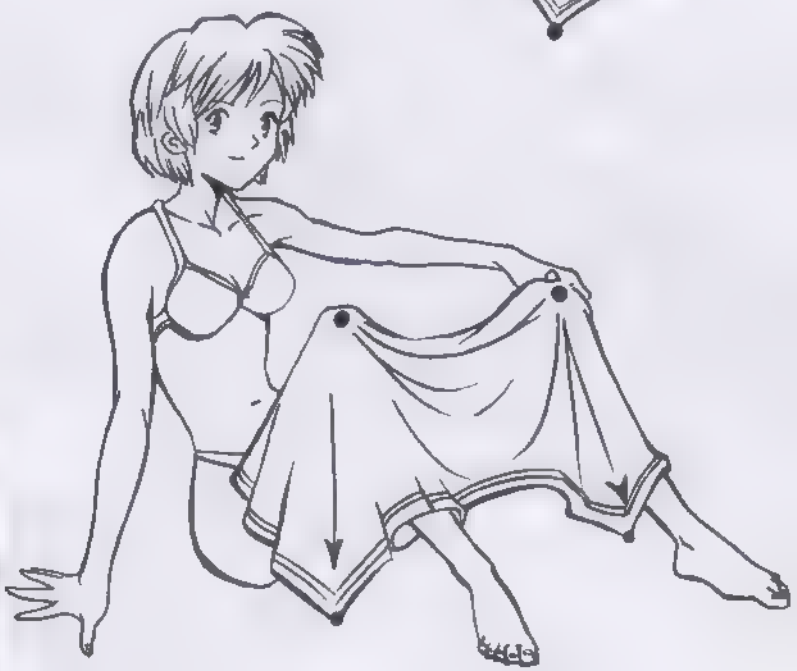


3

Finalmente, agreguemos algunos acabados checa este efecto usando cualquier pedazo de tela. Puedes hacer muchos ejercicios con esta técnica.

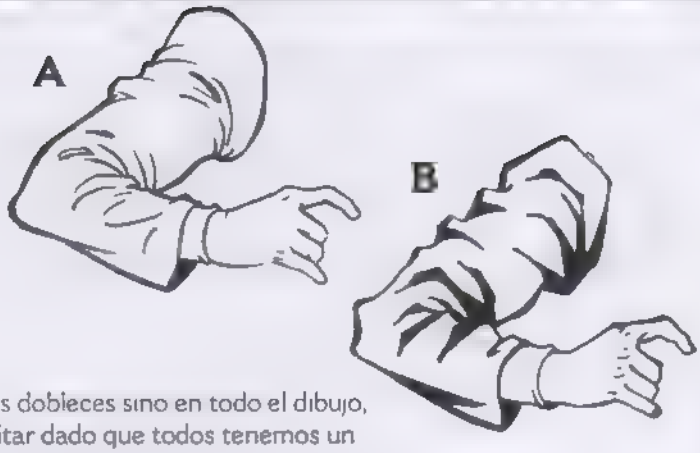






LA ESTILIZACIÓN EN LOS PLIEGUES

Mira la diferencia que existe entre los pliegues reales o normales y los pliegues ya estilizados. (A, B)

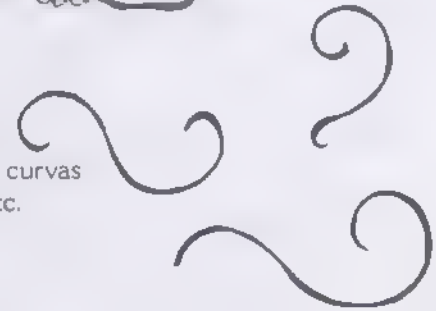


1

La estilización, no sólo en los dobleces sino en todo el dibujo, es algo que no se puede evitar dado que todos tenemos un estilo al dibujar. Pero hay que saber que el estilo puede ayudar a comunicar mejor quién es nuestro personaje. Esto se logra aumentando los pliegues o haciéndolos más grandes, a veces más pequeños o numerosos o simplificados o con líneas más redondas o cuadradas, etc.

Observa estos dos dibujos y mira lo que expresan por el tipo de línea que usan.

En contraste, las líneas redondas o curvas expresan tranquilidad, paz, etc.

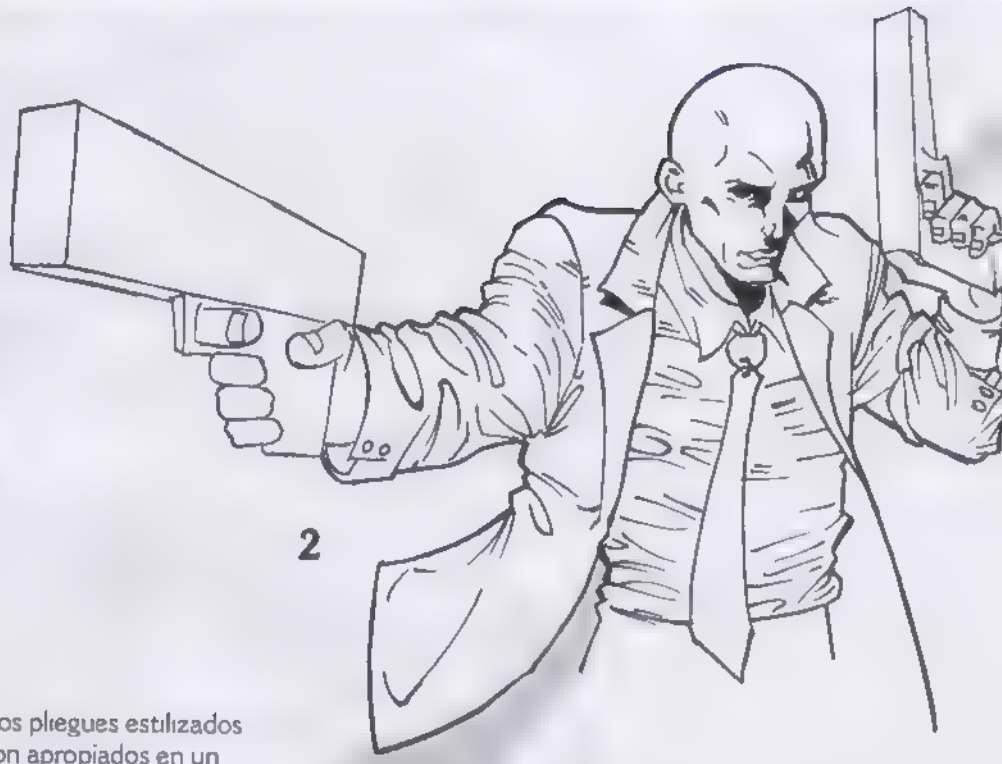


PLIEGUES

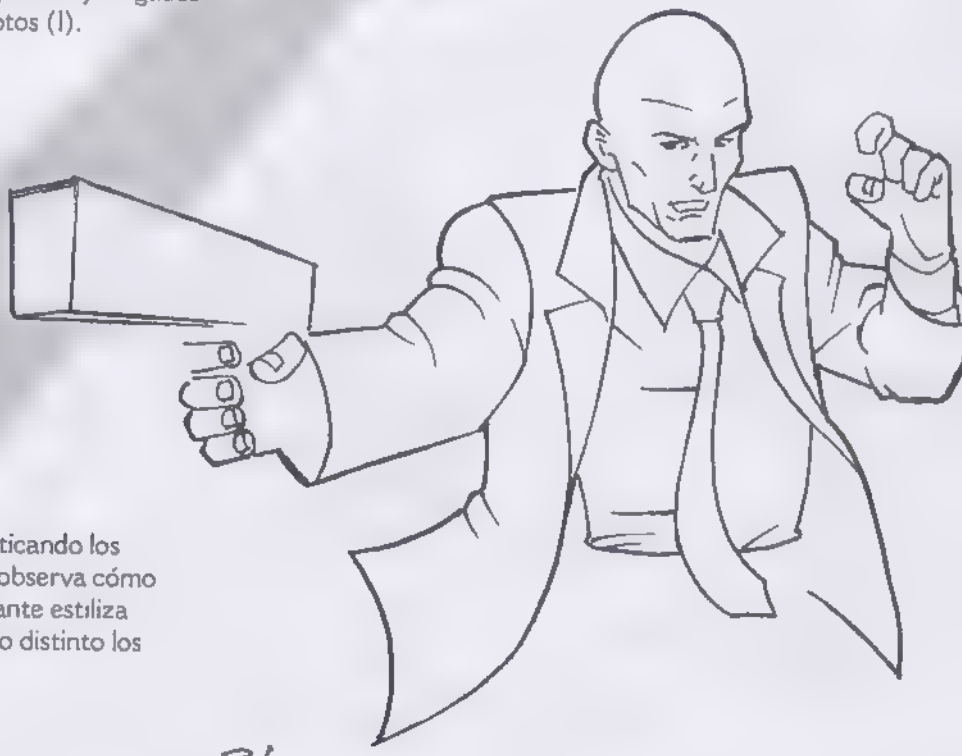
1

Los pliegues estilizados son apropiados en un dibujo simplificado con formas triangulares, quebradas, exageradas con gruesos y delgados abruptos (1).

2

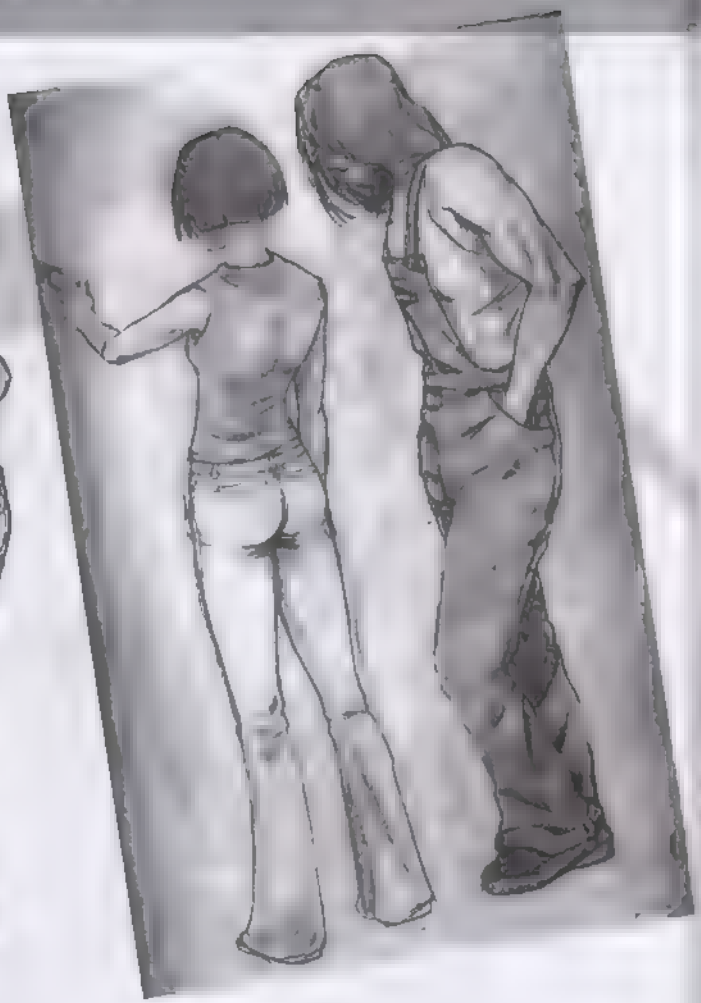


Exagerar el número de los pliegues es un recurso que se puede utilizar para dotar de vida a nuestro personaje (2).



Sigue practicando los pliegues y observa cómo cada dibujante estiliza de un modo distinto los dobleces.

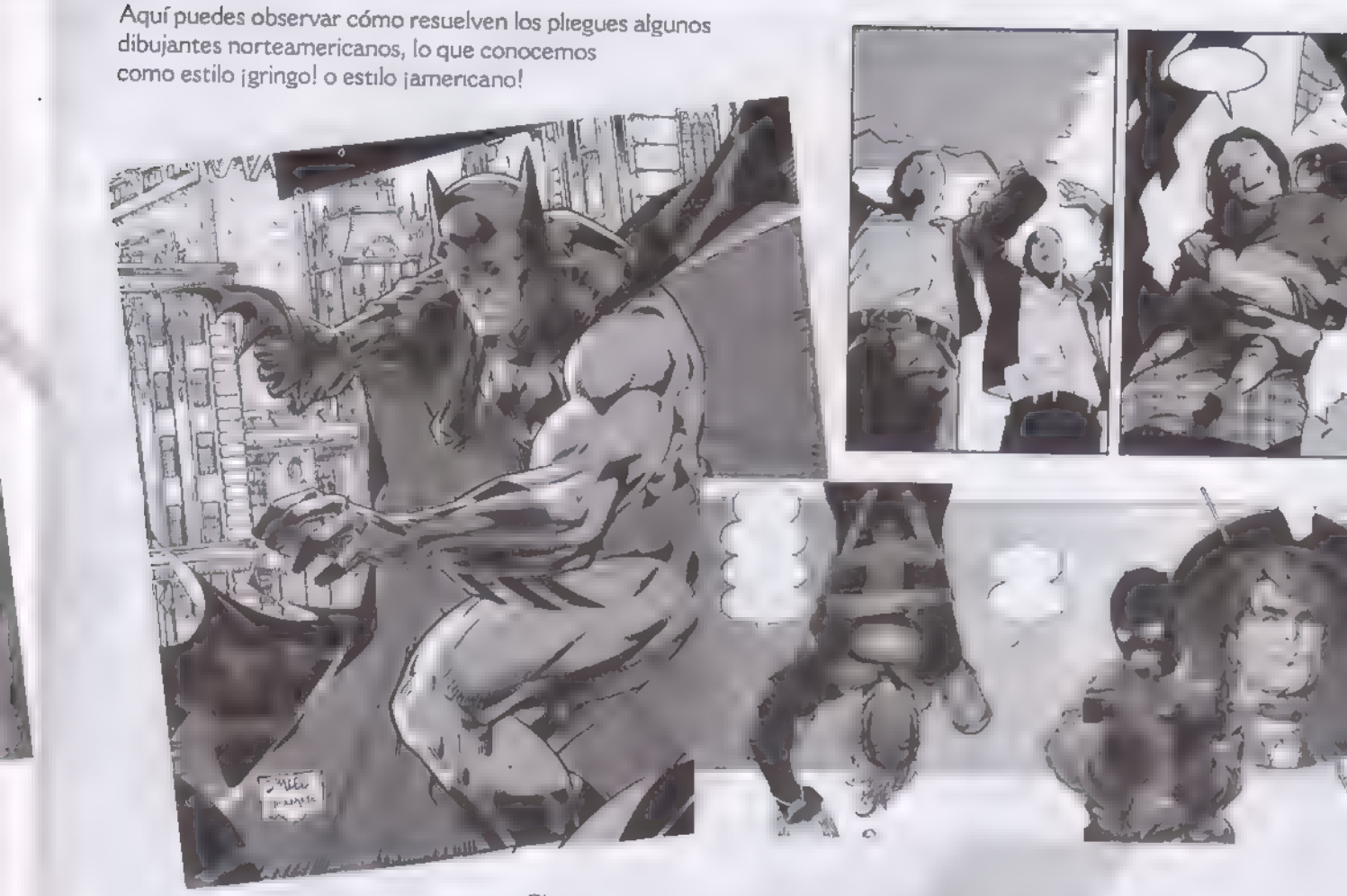
PLIEGUES



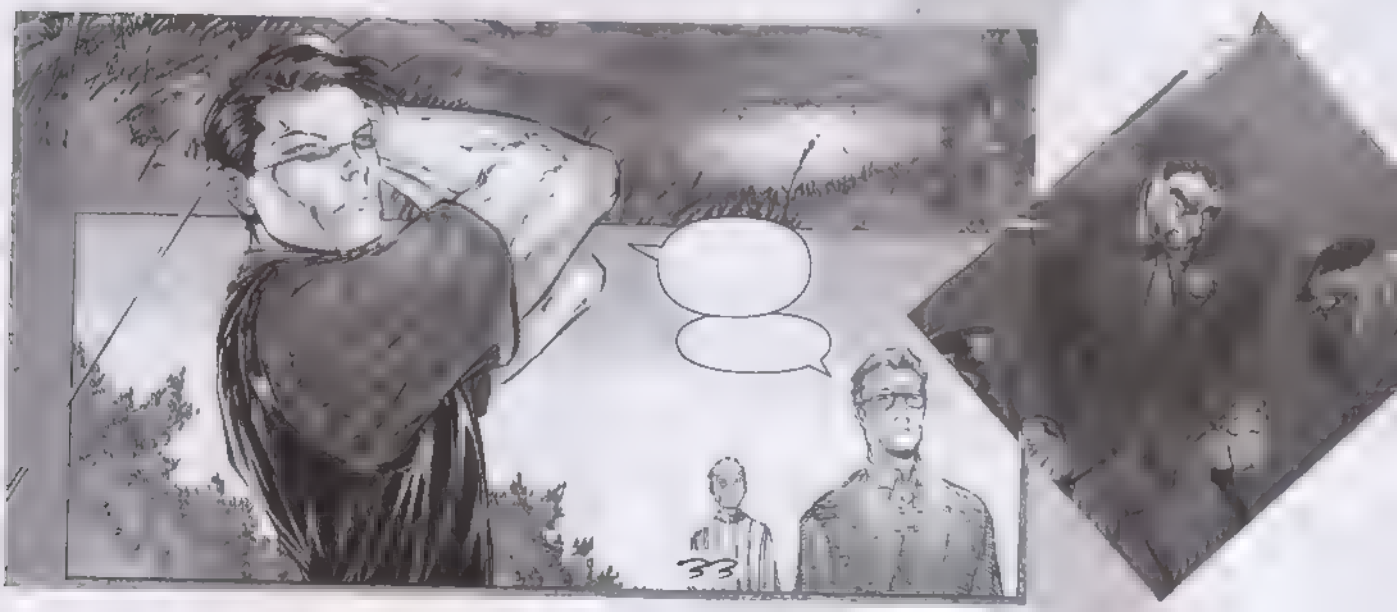
Siempre trata de tomar apuntes de la realidad, de lo que veas en revistas o en la calle.

PLIEGUES

Aquí puedes observar cómo resuelven los pliegues algunos dibujantes norteamericanos, lo que conocemos como estilo ¡gringo! o estilo ¡americano!



Checa que se apoyan mucho en altocontrastes para definir los pliegues, esta técnica es bastante difícil de lograr.

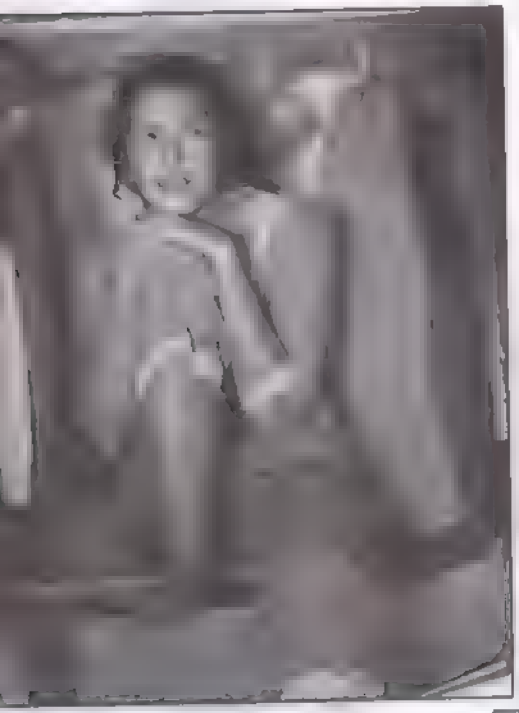


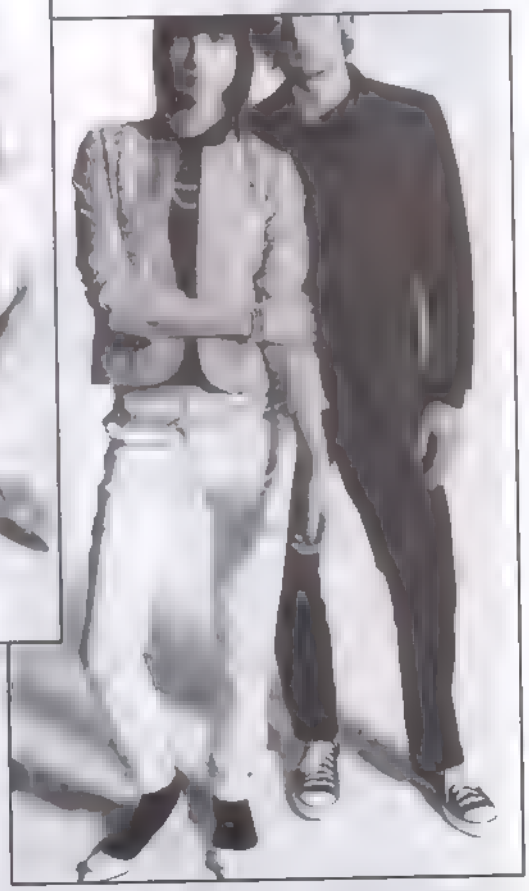
PLIEGUES

Los japoneses usan más la línea, dando volumen con sutiles gruesos y delgados y usando tonos grises. Aunque parezca fácil, se necesita de un muy buen pulso para lograr el efecto manga. El apoyarse en altocontrastes no está descartado en la técnica oriental

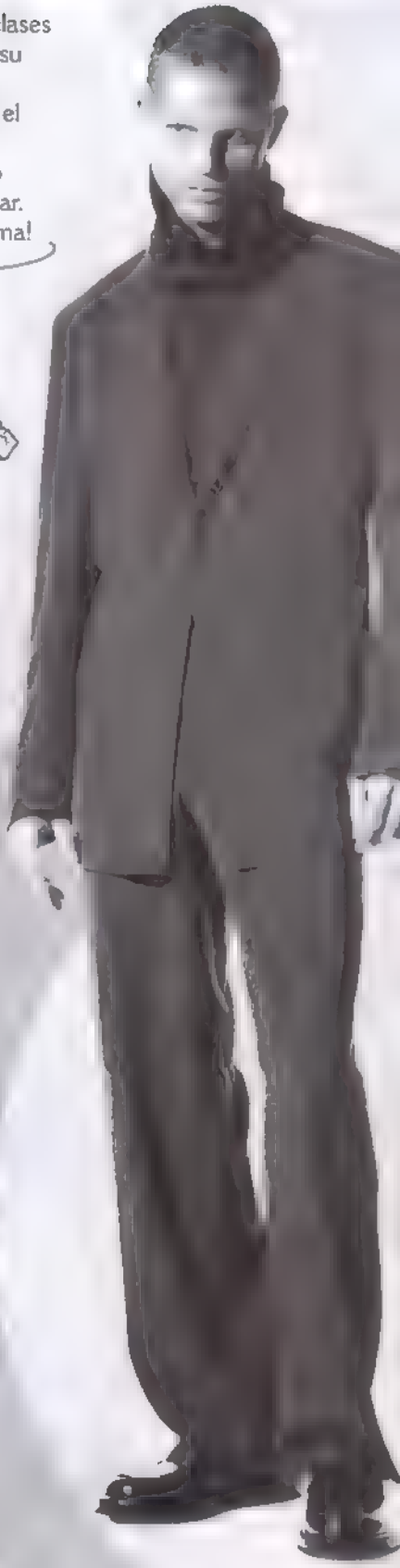
PLIEGUES

Y ahora, para todos los que lo pidieron, aquí tenemos una pequeña galería de modelos mostrando diferentes tipos de ropa y pliegues, ¡todo un abanico para estudiar!. Esperamos que pueda servirles en su trabajo.





Ojalá que estas clases hayan sido de su agrado. Los esperamos en el siguiente número y no olviden practicar. ¡Hasta la próxima!



LAS TRES R'S del Escritor

Por Laura Michel

RITMO 4a. parte

Hola, otra vez. Como recordarán, hemos estado dedicándonos en los últimos números a entrenarnos en el ritmo de las historias, y hemos cubierto desde tiempos verbales hasta adjetivos y adverbios. La vez pasada, estábamos en los diagramas de flujo, que nos permiten planear una historia, el ejercicio #9 consistía en hacer tres modelos de ellos. Recordemos, hacer un diagrama no es lo mismo que una historia completa, y por lo tanto, lo primero que debemos revisar es la **BREVEDAD** de nuestros resultados. ¿Lo segundo? La **UTILIDAD**. Si gustan, pueden reintentar el ejercicio, pero esta vez con proyectos personales. ¿Qué tal si empiezan a sacar de una vez aquella historia que ha rondado por su cabeza durante tanto tiempo?

Ahora, todavía tenemos pendiente una forma de diagrama. Ésta, que me proporcionó mi maestro favorito de literatura, *Richard Finks*, nos puede servir en cuestiones largas, como una novela, una serie o, inclusive, una tesis.

Veamos, pues, la numeración para los más organizados. Para ejemplificarla, vamos a usar un libro conocidísimo (y nos vamos a brincar algunas cosas, ya que es un volumen muy grueso). Presten atención a la secuencia de números y letras:

LA BIBLIA

I. Antiguo Testamento.

A Libros narrativos

1. Génesis
2 Éxodo
3. Levítico, etc., etc., etc.

B. Libros didácticos

1. Job
2 Salmos
3. Proverbios, etc., etc., etc.

C. Libros proféticos

1. Isaías
2. Malaquías, etc., etc., etc.

II. Nuevo Testamento

A Libros narrativos

1. Mateo
2 Marcos, etc., etc., etc.

B Libros didácticos

1. Carta a romanos
2. Carta a corintios
3. Segunda carta a corintios, etc., etc., etc.

C. Libros proféticos

1. Apocalipsis

Como ven, esto es un desplegado de la estructura general de la novela... ejemplo del libro.

Hacer un diagrama de flujo podría parecer fastidioso y poco necesario para algunas personas, pero la verdad es que agiliza mucho la escritura. ¿Hasta qué punto? Bueno, el escritor *Peter S. Beagle* se tardó unos diez años en escribir una novela que no había planeado; pero para la siguiente, elaboró un diagrama de flujo y se tardó solamente un año. Disculpen si por ahora no recuerdo el nombre de las dos novelas.

Hay personas, relatos y ocasiones que pueden saltarse absolutamente el diagrama de flujo. Mis respetos para ellas. Ah, pero supongamos que en ocasiones no necesitamos

planear toda una historia, sino que es sólo una parte la que nos da dificultades Bien, para esto, vamos a meternos un poco con el ballet.

Dirigir el baile

Alguna vez habrán oído ustedes el término coreografía. Se refiere al arte de coordinar movimientos, y se usa no sólo en ballet clásico, sino en teatro y baile en general. En la literatura también nos lo vamos a encontrar. Del mismo modo que el baile, los movimientos que nuestros personajes, nuestros objetos y nuestras situaciones realicen deben estar perfectamente coordinados. Particularmente en una escena de mucha acción se debe mantener la fluidez al máximo: eso le dará a nuestra narrativa el ritmo emocionante de una película de Indiana Jones

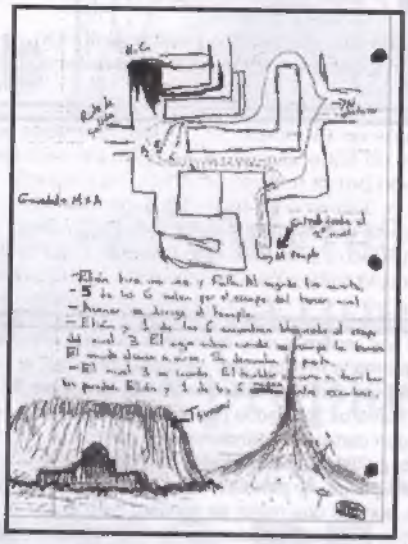
Verán: aunque no es muy posible escribir un ballet, propiamente dicho, un coreógrafo se ayuda del papel. Dibuja planos del escenario, con puntos que representan al grupo de baile y líneas y flechas para indicar la dirección en la que deben de moverse, con apuntes y notitas sobre qué pasos o acciones debe ejecutar cada bailarín. Para ayudarnos a salir de una escena complicada, ahí está nuestro fiel cuadernito de batalla.

A continuación, encontrarán un diagrama coreográfico que hice hace años para el cuento que les mostré como

ejemplo la vez pasada; después la versión escrita resultante de ese diagrama, (debidamente cortada para no aburrir).

Noten que en realidad se trata de garabatos con notas útiles.

A continuación, comparen el texto resultante:



La cosa hizo un movimiento semejante a un espasmo. Elián vaciló al sentir que el suelo temblaba, pero finalmente alzó el arco y apuntó. Y entonces Elián se dio cuenta completa de algo que no había entrado de lleno a su cabeza. No podía ver a lo lejos más que una mancha de luz. Disparó. La flecha, no muy lejos de su blanco, fue a perderse, inofensiva, entre los hilos viscosos. Elián se quedó observándola, impotente. ¿Cómo había podido ser tan estúpida?, se reprochó. Sus ojos ya no eran jóvenes (...).

Elián se deshizo del brazo de Aconor y se puso de pie. Apartándose un poco hacia el fondo, colocó la segunda flecha en el arco y gritó a los demás que se apartaran. Apuntó de nuevo, pero un instante antes de soltar el proyectil, cerró los ojos.

El suelo se sacudió con una violencia que le hizo perder el equilibrio. Al intentar buscar apoyo en el arco, vio al *Hyd Crawrth* moviendo frenéticamente los tentáculos hacia todos lados. Lo que había sido su ojo era una tripa deshinchada, que latía como una víscera, pero era ya ¡Inútil. (...) .

Comenzó a oírse un extraño zumbido, y en menos de un segundo un chorro de agua entró por el pasillo de la derecha.

¡El escape está libre! - gritó uno de los hombres del mar. En ese momento uno de los tentáculos se enrolló en su cintura y lo arrastró hacia la maraña.(...).

El agua les llegaba hasta los muslos, y seguía subiendo. Un trozo del techo se desprendió, y fue a caer casi a los pies de Elián (...).

Al mirar a su alrededor, se dio cuenta de que *Aconor* había desaparecido.

- Debe de haberse marchado ya - pensó, y se sorprendió por aquella actitud. Hizo que el herido se apoyara en ella, y se dirigieron con dificultad hacia el pasillo de la derecha.

- El escape está a la vuelta - dijo el hombre del mar -. No falta mucho.

Iba Elián a responder, cuando una tremenda sacudida los arrojó al suelo. Una lluvia de lodo y fragmentos de coral cayó sobre ellos. Elián, que había cubierto con su cuerpo al herido, levantó la cabeza en cuanto pudo sacudirse los escombros. El camino delante de ellos había quedado bloqueado.

-Dioses... - murmuró, desalentado. El hombre del mar la tomó del brazo.

-Todavía podemos salir - le dijo -. Alguno de estos callejones estará bien.

-¿A dónde?

-Al templo.

En nuestro cuaderno de batalla, además de planos, podemos hacer uno que otro dibujito, el esbozo de una cara, la distribución del mobiliario de un lugar; cualquier cosa que sea necesaria. No hay problema con ello. Y lo mejor de todo es que también en él podemos equivocarnos cuanto se nos antoje. No se preocupen demasiado por los errores que aparezcan en su cuadernito. Tampoco por los dibujos que hagan en él.

Este segundo garabato, por ejemplo, me sirvió de guía para imaginarme TODO el escenario de la historia anterior.

Un ejemplo de una coreografía manejada de forma excelente es el capítulo 18 de la primera novela de la serie *Dragonlance*, un libro que espero que ya conozcan. El capítulo se abre con una escena de lucha, en la que se mueven aproximadamente veinte personajes. Podrán observar que ninguno de ellos está ocioso o inmóvil, lo que da una impresión totalmente cinematográfica. El ritmo de la escena es alucinante.

Como ven, un escritor tiene más herramientas de las que uno puede imaginarse en un principio. Ah, pero la más importante sigue siendo el lenguaje. Por lo tanto, la última de las tres Rs del escritor, que veremos en el próximo número, tiene que ver precisamente con lingüística. Pero... no vamos a irnos sin un poco de práctica.

Ejercicio # 10:

Jugar al coreógrafo:

Vamos a utilizar, para esto, el último ejercicio del número pasado; en efecto, ése del gato y su dueño con la computadora. Estudiemos nuestro diagrama de flujo y dibujemos un plano rápido del lugar donde la historia se llevó a cabo. Sólo hablamos de un hombre, su gato y su computadora. Pero nunca especificamos el escenario. ¿Podría ser su recámara, su cocina, un albergue para estudiantes? No importa; el chiste es que, tras hacer el plano del sitio, dibujemos sobre él cuáles son los movimientos del gato, del hombre y de cualquier suceso ocurrido en el espacio de tiempo que abarcamos. Pueden marcar la trayectoria del hombre y el gato con flechitas, y señalar cualquier cosa que ocurra dentro del lugar. Una vez que terminen, compárenlo con su diagrama de flujo anterior, y completen en él lo que haga falta de acciones que se les hayan ocurrido. Si no han escrito la historia completa, háganlo ahora. Recuerden, no necesitan poner TODOS LOS DETALLES que hayan hecho en sus diagramas, pero es muy bueno que los conozcan y los tengan presentes. Practiquen esto con cualquier historia propia.

BUZÓN

¿Cómo están?
Quiero felicitarlos por la excelente revista que están publicando. Realmente me han servido mucho sus consejos y he mejorado bastante gracias a ustedes. Me he perdido desgraciadamente de algunos números, pero realmente estoy muy pendiente de cada vez que va saliendo cada uno. Espero que se apuren en sacar clases de fondos, que en lo personal, se me dificultan mucho.
Deseando lo mejor para su revista y que continúen con el éxito que tienen, se despide una ferviente lectora:

Angélica Carmona.

¡Hola! ¿Cómo están? los felicito por su revista, por los cursos que imparten, la verdad es algo en que sí vale la pena invertir mi tiempo y dinero, para perfeccionarme en el dibujo. Yo, neta (disculpa por mi expresión pero me gusta) desde hace tiempo esperaba un curso de dibujo por medio de una revista y graciaaaaaaaaaaaaaas!!!!! porque poco a poco me voy perfeccionando, aunque tengo una duda: es que no me sale la figura física de un niño o niña de edades de 3 a 12 años y es que en esa etapa, tengo entendido que no se nota tanto la cintura a comparación de las personas adolescentes o de la edad adulta, estoy algo sacada de onda.

Ana Claudia

Agradecemos muchísimo sus palabras de aliento y el apoyo que le han dado a esta revista, todos sus consejos los tomamos en cuenta y nos apoyamos en ellos para darle mejor forma a cada edición. En los siguientes números tendremos aún más sorpresas y seguimos trabajando para que el contacto con ustedes, nuestros lectores, no se rompa. Próximamente mejoraremos la página web, hemos recibido algunas quejas de que no se puede entrar, estamos trabajando en ello. De nuevo muchas gracias a todos y esperamos tenerlos con nosotros por mucho tiempo más.

El motivo de este mensaje es que deseo comunicarle que me siento indignado, y no es con ustedes, sino con mi proveedor de su grandiosa revista, ya que el muy chacal sólo me ha traído 3 ediciones y saltadas, no van con las que hasta ahora llevan editando, he estado buscando en Naucalpan, Cuatitlan I., algunos dicen que no les llega, otros que al siguiente día, uno que en ese número van, y otro que dijo:
-Ni la conozco.
Desearía me dijeran una posible solución ya que me encanta dibujar y quiero coleccionar cada número de su revista.

Emma Pedro de Luna

Hola, amigos de DibujArte, la verdad, la revista se me hace maravillosa y soy un fiel seguidor de ella, ahí me ven casi todos los días preguntando por la revista, pero hay un pequeño problema, aquí en Comalcalco, Tabasco es muy difícil encontrarla, y casi no llega, y la verdad me he perdido de muchísimos números, y todos me serían de gran utilidad, y por más que busque, aquí llegan casi cada 3 ó 4 números nada más y eso me molesta. ¿Qué podemos hacer?

Fher "Psycho Man"

De verdad nos sentimos muy apenados con las personas a las que no les llega regularmente la revista, pero desgraciadamente, el equipo creativo no tiene nada qué ver con la distribución. Existe la opción de poder suscribirse y conseguir números atrasados por medio del cupón de suscripciones, pero aún así nos llegan cartas solicitándonos que mejoremos la distribución. Para esto quisiéramos pedirles ayuda a todos ustedes, nuestros lectores. El voceador (el señor del puesto de revistas) lleva a su puesto las revistas que, a su consideración, son las que mejor se venden, pero dejan en la distribuidora aquéllas que no le parecen importantes. Yo les pediría a ustedes que hablen con el señor de las revistas, que le pidan mes con mes la revista, que él se dé cuenta de que la revista DibujArte sí se vende, o hasta podrían hacer un trato con él para que les aparte su revista o les traiga un lote de revistas para todos los de la zona y que él tenga la seguridad de que las va a vender. Desgraciadamente nosotros no tenemos los recursos para viajar a cada estado de la república para checar la distribución, pero sí podemos confiar en que ustedes, nuestros lectores, soliciten mes a mes la revista para que los voceadores se den cuenta de que se vende bien. Muchas gracias a todos por su apoyo y comprensión.

PORQUE 20 AÑOS NO ES NADA...

TU REVISTA: DibujArte

SE VUELVE ESPECIAL

UNA EDICIÓN ESPECIAL DE 32 PÁGINAS CON TIPS DE DIBUJO DE LOS MEJORES ARTISTAS, PÁGINAS DE PRÁCTICA Y

16 PÁGINAS A COLOR

BUSCA LA EDICIÓN NÚMERO 20 DE TU REVISTA FAVORITA... ¡¡ESPÉRALA!!

¿ TE GUSTA DIBUJAR?

Ven a la ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde aprenderás todo lo necesario para que puedas realizar tus propias ideas y personajes por medio del

DIBUJO DE: COMICS, HISTORIETAS, PUBLICITARIO Y EDICION POR COMPUTADORA.

UNICA CON PROGARAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visitanos en Colon 1 Desp. 36
Col Centro (Atras de Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y la Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

¡ YA ESTAMOS EN ECATEPEC !
Te esperamos en: Av.Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juares Norte Nicolas Bravo),
San Cristobal Centro
5770-98-94

Artemanía

sólo $18.00

Artemanía

Artemanía
PRESENTA:

TATUAJES

No. 02
$18.00

ANTECEDENTES

EL ARTE A FLOR DE PIEL

TECNICAS Y PROCESOS

La revista para el artista

Diferentes técnicas y estilos

¡BÚSCALA YA!